Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

NR 11/2007

6,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

- HIT! CHRONICLES OF A VAMPIRE HUNTER
- HIT! BILLY THE WIZARD
- PLUS! 3 SUPER GIERKI

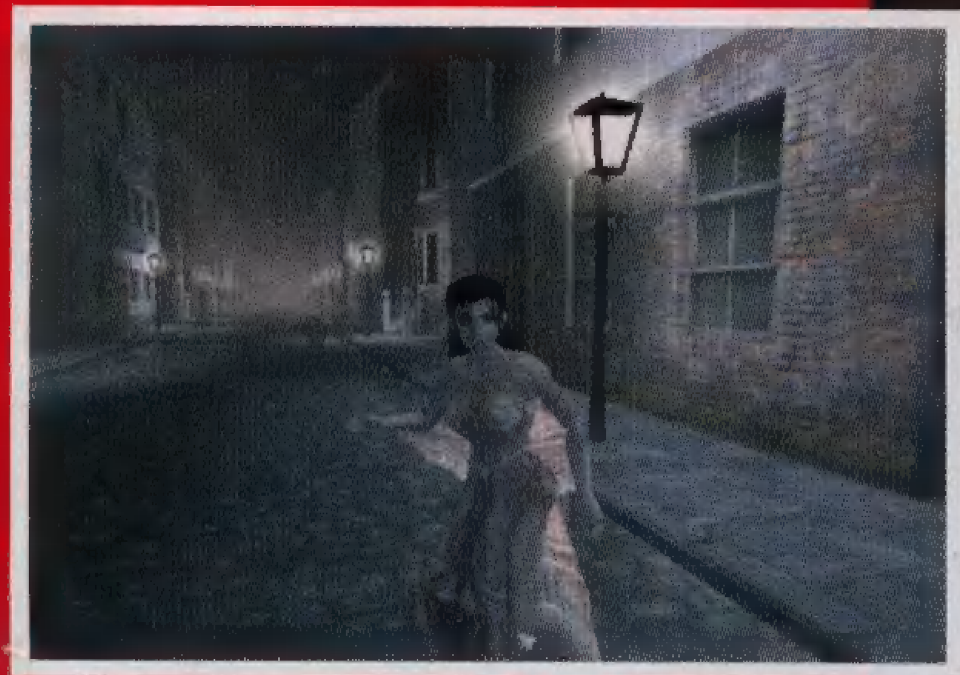




2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
CHRONICLES OF A VAMPIRE HUNTER

ODEŚLIJ TE MASZKARY Z POWROTEM DO PIEKŁA!



GRA # 2
BILLY THE WIZARD

ZOSTAŃ MŁODYM CZARODZIEJEM I ŚCIGAJ SIĘ!



PLUS!
3 SUPER GIERKI

RIP 3: THE LAST HERO
CARD TRICKS
VIRTUAL VILLAGERS 2 – THE LOST CHILDREN



NARESZCIE! GRA NIE ZAWIODŁA NASZYCH OCZEKIWAŃ!







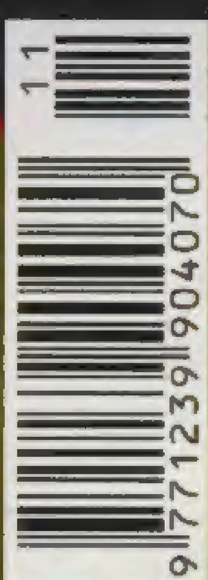
ZWALAJĄCY Z NÓG MULTIPLAYER!

KOMPANIA BRACI
NA LINII FRONTU

PLUS!

POZOSTAŁE RECENZJE ■HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: DZIKIE HORDY ■FIFA 08 ■RATATUJ ■FOOTBALL MANAGER 2008 ■ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ■HALF-LIFE 2: EPISODE TWO ■STRANGLEHOLD ■SEGA RALLY ■THE SETTLERS: NARODZINY IMPERIUM ■STAR WOLVES 2: GWIEZDNE WILKI ■BLAZING ANGELS 2 SECRET MISSIONS OF WWII NOWOŚCI ■EMPIRE: TOTAL WAR ■BORDERLANDS ■PROTOTYPE ■JAGGED ALLIANCE 3 ■S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY ■BIONIC COMMANDO ■DARK VOID ■WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - SOULSTORM

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044



SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! 11/2007 LISTOPAD

PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half Life
Ostatnio Grane: Bioshock, Enemy Territory: Quake Wars, Sega Rally



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000 Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: World in Conflict, Stranglehold, Settlers 6



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Kompania Braci: Na Linii Frontu, Command & Conquer 3, Wiedźmin

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great

REKLAMACJE PŁYT CD Mailem: jasio@cgs.com.pl; telefonicznie: (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

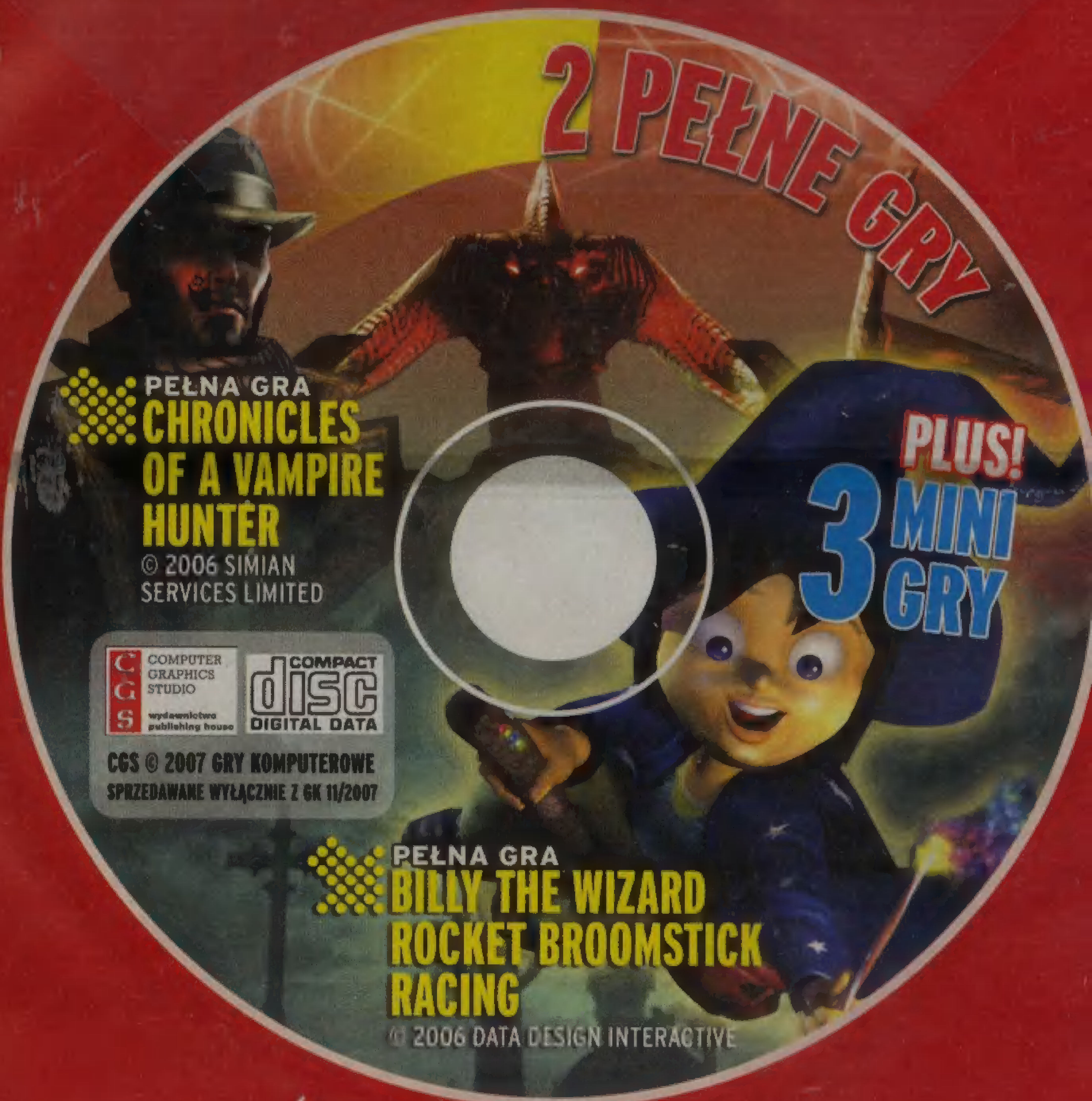


PEŁNE GRY



CHRONICLES OF A VAMPIRE HUNTER

BILLY THE WIZARD







NOWOŚCI

SWORD OF THE STARS

Sword of the Stars to przełomowa gra strategiczna, przygotowana dla Was przez grupę odpowiedzialną za kultowy tytuł Homeworld: Cataclysm.

Mając do wyboru 4 grywalne rasy, gracz będzie odkrywał nowe planety, badał nowe technologie i tworzył imperia we wrogim wszechświecie, gdzie słabość grozi wyginięciem i przetrwają tylko najsilniejsi.

49

SWORD OF THE STARS (PL)

WORLD POKER 2 (PL)

WORLD POKER 2 Championship FINAL TABLE SHOWDOWN

GDZIE PRZY STOLE SĄ WYMAGANE ZARÓWNO SZCZĘŚCIE I UMIEJĘTNOŚCI

USTALAJ WŁASNE ZASADY
Wybierz jedną z 12 dostępnych gier pokerowych i wygrywaj, przegrywaj lub remisuj partie na swojej drodze na szczyt Światowej Klasyfikacji Mistrzów Pokera. Większej różnorodności nie znajdziesz w żadnym innym programie.

POCZUJ SIĘ JAK W KASYNIE!
Zajmij miejsce przy stole jednego z 10 najgorętszych kasyn na świecie - bez wychodzenia z domu.

STWÓRZ SWOJEGO WŁASNEGO ZAWODNIKA
Stwórz swojego własnego zawodnika za pomocą setek dostępnych opcji. Rozgrywaj partie graczem wyglądającym jak Ty, lub Twoja ulubiona gwiazda!

19

OLECAMY

ZWIERZĘTA Z ELEKTROWNI (PL)

yślałeś, że Czarnobyl to coś poważnego?
wiedź Czarnoborujsk!
izie po olimpiadach trafiają ich maskotki?
m naprawdę jest Stalker?
k uciec z więzienia za pomocą bobra
apieru toaletowego?
skrywają mury Szkoły nr 69?
asz w rękach przygodówkę inną niż
szystkie. Czekają na Ciebie: zabójczy, często
arny humor, "nieformalny" język i... największa
syjska gwiazda filmów XXX, Milena Lisicyna.
vój bohater to co nieco zmutowany gadający pies
uno, jedna z ofiar wybuchu reaktora
Czarnobobrujskiej Elektrowni Atomowej.
Doprowadź go do końca tej, ciężkiej i pełnej wyjątkowo trudnych i oryginalnych zagadek, podróży. Gra STANOWCZO nie rekomendowana ludziom wysokiej moralności, kulturze i poczuciu piękna.

18 GRA OD LAT 18

19

OFERTA nr.114 LISTOPAD 2007

Zamówienia : WWW.PLAY.PL
www.play.pl
SMS - 604 100 500
tel. 022 313 28 10; 11, 022 833 54 30; 31
FAX 022 833 39 61
SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14 paw.3
PRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06

Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS
- doręczenie w 1-2 dni robocze - **9,90zł**
- doręczenie w 24 godzin - **11,90zł** (nie dotyczy weekendu)
Ceny zawierają podatek VAT.
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko.
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie.
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 12.11.2007

SZUKAJ W SKLEPIE ▶ SZUKAJ W KIOSKU

MAX GAME SYMULACJA 4/2007

BEER TYCOON

Wspaniała symulacja ekonomiczna dla miłośników piwa!

Beer Tycoon stawia graczy na stanowisku prezesa własnego browaru, który mogą zbudować od podstaw samemu, poczynając od lokalizacji budowy, umiejscowienie poszczególnych budynków, zarządzanie pracownikami, a nawet tworzenie nowych rodzajów piwa oraz zajęciu się jego promocją i sprzedażą.

Jak zostać piwnym potentatem:
- zacznij skromnie z małym browarem, aby w końcu stać się międzynarodowym potentatem w branży piwowarskiej
- z małą pomocą zbuduj swój pierwszy browar
- wybierz własny personel
- rozpocznij produkcję piwa
- dobrze zarządzaj swoimi finansami
- twórz nowe promocje i kampanie reklamowe
- organizuj wycieczki do swoje browaru
- ulepszaj budynki i maszyny do produkcji, dbaj o nie
- twórz nowe piwa
- pokonaj konkurencję!

14,90 zł

GRA OD LAT: 18

Poznaj sekrety piwa

MUSIC CD 4/2007 — HOT BLENDER VOL.1

16 utworów klubowych

5,90 zł

NAJLEPSZA MUZYKA KLUBOWA

◀ MUZYKA W KIOSKU ▶

VINCENT VIK & CLUBBING CD 3/2007 — BLUE BAS SYSTEM

PONAD 67 MINUT MUZYKI!

14 KLUBOWYCH UTWORÓW

5,90 zł

GRY PC EXTRA 2/2007 — AIR CONFLICTS

Wciel się w pilota z II Wojny Światowej i weź udział w jej największych kampaniach! Stań po stronie lotnictwa Jej Królewskiej Mości i zdobądź panowanie w Afryce, lub po stronie nazistów aby bombradować Wielką Brytanię. Pamiętaj tylko, że wojna toczy się dalej, nawet jeśli Ci się nie uda...

8,90 zł

▲ PEŁNE WERSJE: AIR CONFLICTS (PL), GERMAN CLASSICS GP (PL), SUDOKU (PL)

GRY TURBO 3/2007 — BONEZ ADVENTURES: TOMB OF FULAOS

8,50 zł

"Od czterech tygodni wykopujemy zasypany grobowiec kupca żyjącego prawdopodobnie ok. 1,500 r. p.n.e. Znaleziono już kilka takich grobowców na terenach otaczających Luxor. Nie jest zbytnio zachowany ani niezwykły. Nie wybrałem archeologii tylko po to żeby znaleźć kilka kawałków potłuczonego szkła i cegieł. Gdzie są piramidy o których śniłem? No cóż, każdy musi od czegoś zacząć. Niedługo nasze pozwolenie na wykopy się skończy i będziemy musieli wrócić z dr. Rodersonem do Anglii. Nie mogę się doczekać, w końcu będziemy mieli normalną zimę."
Oto jak zaczyna się pamiętnik młodego archeologa Maca Bonesa, tylko jeden wieczór przed nieodwracalnym zwrotem w jego życiu. Następnego ranka Mac i dr. Roderson zostają pilnie wezwani przez jednego z zatrudnionych tubylców...

▼ PEŁNE WERSJE: SWITCHFIRE (PL), DEACTIVATION (PL), ROCKET RACER (PL)

GAMER DVD 4/2007 — SWITCHFIRE

Pamiętasz jeszcze klasyczne gry z czasów Amigi? Prosta, wciągająca na długo rozgrywka! Dzięki grze Switchfire możesz znowu poczuć tamte czasy, tym razem w połączeniu z najnowszą grafiką i technologią! Prowadzenie jeepa, helikoptera lub łodzi po wsiach, gorących pustyniach, czy zrujnowanych miastach wciągnie każdego gracza...

7,90 zł

▼ PEŁNE WERSJE: CHAMPION SHEEP RALLY (PL), KURCZAKI 3D (PL)

BONUS CD EXTRA 2/2007 — CHAMPION SHEEP RALLY

Champion Sheep Rally to zabawne wyścigi owiec rozgrywające się w kolorowym świecie. W CSR gracz może wybierać sposród zwierząt o różnych zaletach i wadach. Tylko od niego zależy, czy jego zawodnik będzie lekki i zwinny, czy ciężki i przebojowy!
W każdym wyścigu trzeba przeskoczyć lub obejść wielu przeciwników. Za monety zdobyte w trakcie wyścigu gracze mogą ulepszać swoje owce.

9,90 zł



WERSJA ANGIELSKA

CHRONICLES OF A VAMPIRE HUNTER

Przedstawiciel niezbyt licznego gatunku strzelanek-horrorów. Dużo potworów z piekła rodem czeka na odesłanie ich z powrotem na tamten świat

Akcja Chronicles of a Vampire Hunter przenosi nas do wiktoriańskiej Anglii, a dokładniej do roku 1888. W grze wcielamy się w Jamesa Farringtona, pewnego nieszczęśliwca, którego żona została przemieniona w wampira, a mały syn brutalnie zamordowany. Zrozpaczony bohater wyrusza na mroczną krucjatę, by „dobić" byłą żonę i pozwolić jej biednej duszy zaznać pokoju.

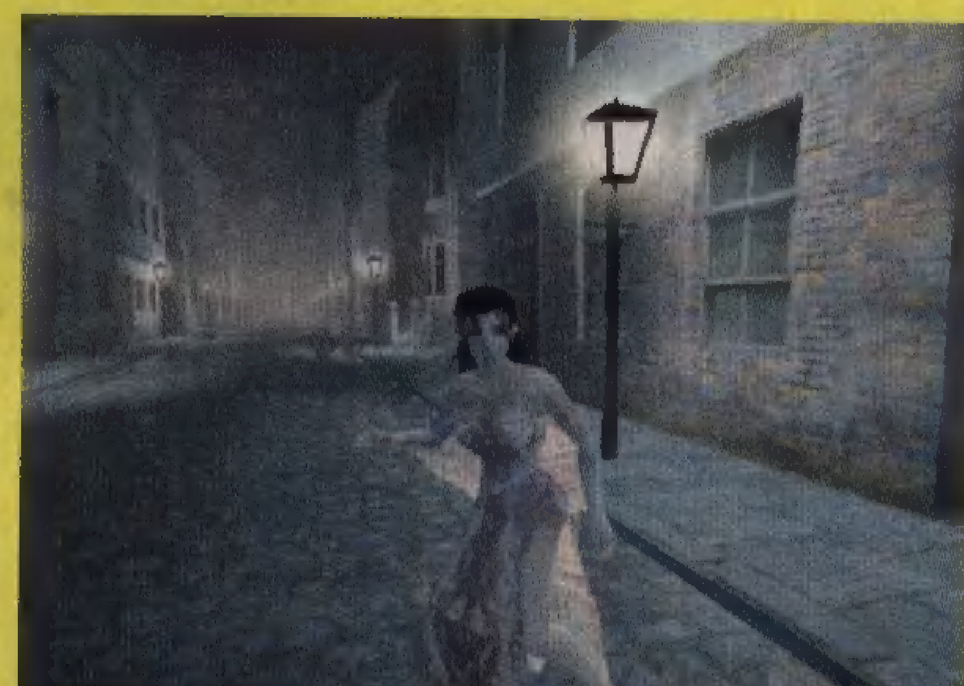
Podczas swojej mrocznej odysei Farrington wpadnie przypadkiem na ślad spisku okultystycznego, którego członkowie będą chcieli sprowadzić na Ziemię demony. Jak sami widzicie, powodów do zabijania ghuli, wilkołaków i wampirów jest aż nadto. Do swojej dyspozycji będziecie mieli kusze, rewolwery, a nawet latarnie. Przeciwników można, a w zasadzie trzeba, eliminować na różne sposoby, ponieważ część z nich jest zupełnie odporna na zwykłe ataki. Jak zatem ich pokonać? Nie będziemy zdradzać tego, bo przecież chodzi o to, by pewne rzeczy odkrywać samemu. Powiemy tylko, że w przypadku wielu potworów bardzo dobrze sprawdza się tradycyjny „headshot" – nie ważne, czy z kuszy czy z rewolweru. Warto także pamiętać o możliwości ręcznego atakowania przeciwników za pomocą noża. Umiejętność ta okazuje się nieoceniona w walce z wieloma wrogami i może Wam nie raz uratować życie. Choć Chronicles of a Vampire Hunter nie ma tak genialnego klimatu jak kultowy Clive Barker's Undying, wyróżnia się z tłumu podobnych produkcji niezłą i trzymającą w napięciu atmosferą. Mroczne, stylizowane zaułki wiktoriańskiego Londynu, doki, cmentarze oraz katakumby są przerażającym tłem równie przerażających aktów agresji. Niestety, gra ma jeden szkopuł – rozwiązanie rzadko stosowane w strzelankach – brak możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. Okazja do tego nadarza się po przejściu całego levelu, a robimy to w jednym z trzech specjalnych folderów utworzonych na początku gry. I to już wszystko, co musicie wiedzieć. Życzymy miłej zabawy.

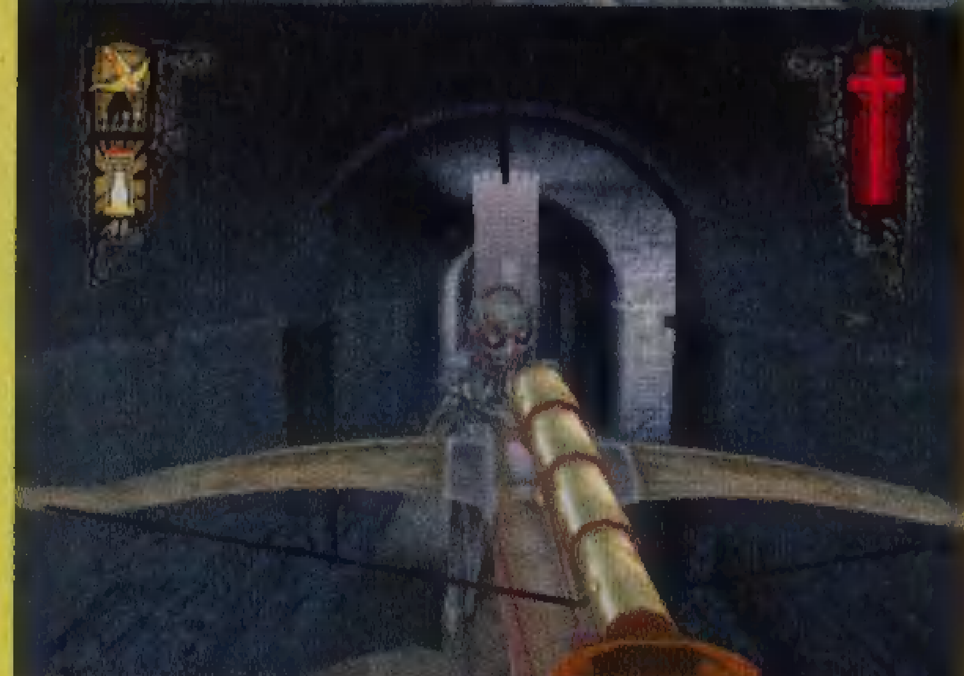


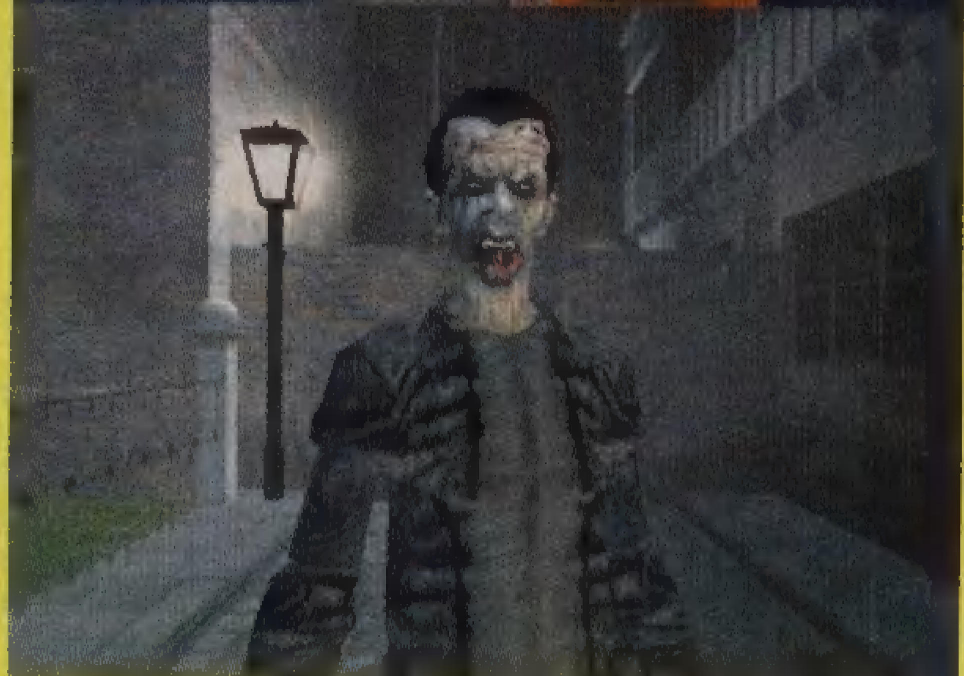
INFO

TYP GRY
Strzelanina FPP

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Win 98/Me/2000/XP

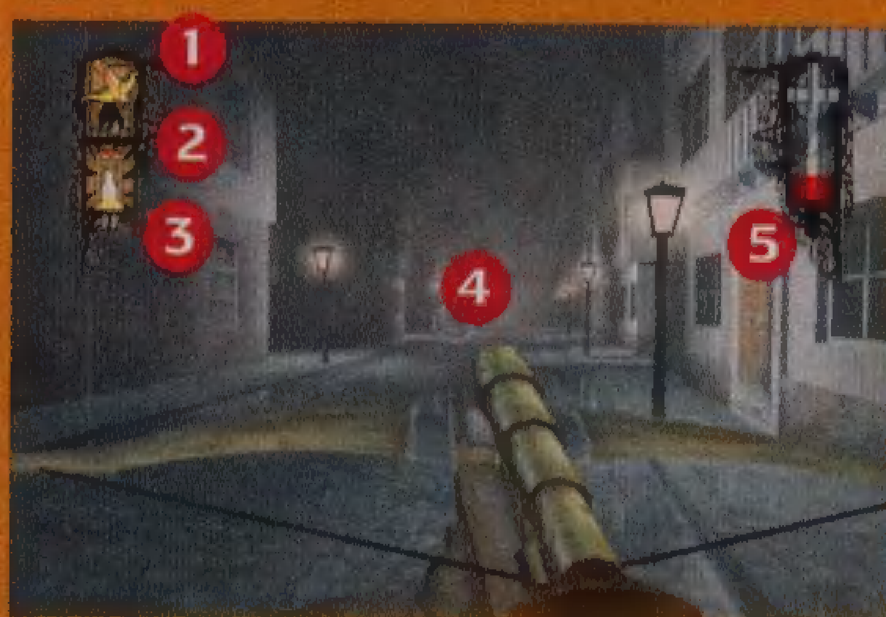






EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – aktualnie używana broń
2 – amunicja
3 – liczba latarni
4 – celownik
5 – stan zdrowia



STEROWANIE
W, S, A, D – poruszanie się
LMB – strzał
RMB – strzał alternatywny
R – przeładowanie
G – rzucenie latarnią
Q – dokładne celowanie
Z – wyrzucenie drugiego pistoletu
C – kucanie
Spacja – klawisz akcji
E – atak wręcz
1, 2, 3 – wybór broni
Tab – zmiana broni
Esc – menu

OPCJE MENU
New game – nowa gra
Load – wczytanie wcześniej zapisanej gry
Options – ustawienia dźwięku, jasności obrazu, klawiszologia i lista twórców. ■





BILLY THE WIZARD

Billy the Wizard to odpowiedź brytyjskich programistów na przygody Harry'ego Pottera, najpopularniejszego czarodzieja świata

Na pierwszy rzut oka wszystko jest tu podobne do tego, co znamy z książek, filmów i gier z bohaterem wymyślonym przez J. K. Rowling. Jednak oprócz scenerii przypominającej Hogwart, latających mioteł i magicznych różdżek niewiele łączy Billy'ego z Harrym.

NIEZWYKŁY DZIEŃ W AKADEMII MAGII

Zabawę rozpoczynamy od wejścia w „Save & Load". Stworzymy tam swój profil, gdzie będą później automatycznie zapisywane wszystkie nasze osiągnięcia. Pierwszy z dostępnych trybów to Broomstick Grand Prix – wyścigi na latających miotłach. Aby odblokować kolejny level, należy ukończyć trzy okrążenia z najlepszym czasem. Trasa wyścigów została wyznaczona przez magiczne pierścienie, przez które trzeba przelatywać. Jak zapewne się domyślacie, nie można pominąć żadnego punktu kontrolnego. Podczas wyścigów na planszy znajdziecie niebieskie kule, dzięki którym uzyskacie możliwość strzelania do przeciwników z różdżki, co zredukuje na chwilę ich prędkość. Z kolei w Spell Book Chaos Billy musi pozbierać wszystkie magiczne książki, które uciekły z biblioteki i latają teraz wokół akademii. Na każdej planszy czeka określona liczba woluminów do zebrania. Czas na wykonanie zadania jest ograniczony, ale można go wydłużyć, kolekcjonując znajdujące się na planszy zegarki. Dużą pomocą okażą się też szybsze miotły, poukrywane wokół akademii. Ostatni tryb, Green Dragon Attack, to walka na czas z atakującym szkołę magii smokiem (na późniejszych planszach będzie ich więcej). Ciało każdego stwora podzielono na 11 odcinków, aby pokonać smoka, trzeba zniszczyć każdy fragment. Do dyspozycji mamy 100 ognistych kul, ale znalezienie kolejnych nie powinno stanowić problemu. Same smoki nie są agresywne (trzeba tylko unikać zderzenia z nimi), lecz towarzyszące im złośliwe diabliki wręcz przeciwnie – te zaczną do nas strzelać, gdy tylko znajdziemy się w ich polu rażenia. Oprócz trybu dla jednego gracza w Billy the Wizard znajdziecie także multiplayer do czterech osób naraz. W nim dostępne są cztery tryby: wyścig na jednej z już odblokowanych plansz, potyczka, zbieranie magicznych pierścieni i dominacja kul. Grę wyłączamy z menu głównego poprzez wciśnięcie klawisza Esc.





INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win Me/2000/XP

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – liczba żyć
2 – strzałka wskazująca cel
3 – turbo
4 – liczba ognistych kul
5 – czas na ukończenie zadania
6 – liczby trafionych fragmentów smoka
7 – liczba uzyskanych punktów



STEROWANIE
Strzałki – kierowanie bohaterem
Enter – przyspieszenie
Shift – zwolnienie
Ctrl – strzał
? – zmiana widoku
End – następny cel
Delete – poprzedni cel
Esc – menu

OPCJE MENU

Play Game – nowa gra
Options – ustawienia dźwięku, klawiszologia i informacje o grze
Save & Load – zmiana profilu użytkownika
Credits – lista twórców ■

RIP 3: THE LAST HERO





W połowie XX stulecia Ziemię podbili najeźdźcy z kosmosu. Potężna armia cyborgów, wyposażona w broń masowego rażenia, zgotowała ludziom piekło. Na szczęście naukowcom udało się odkryć system specjalnych portali, przez które można przedostać się do świata Obcych, aby stawić im czoła. RIP 3 to gra zręcznościowa, w której eksterminujemy tysiące Obcych. Przy okazji ulepszamy broń, osłony i możliwości nawigacyjne naszego robota, zbierając dostępne podczas misji usprawnienia. Na zabawę przeznaczono 60 minut. ■



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64MB, Win 98/Me/XP/2000/Vista

STEROWANIE

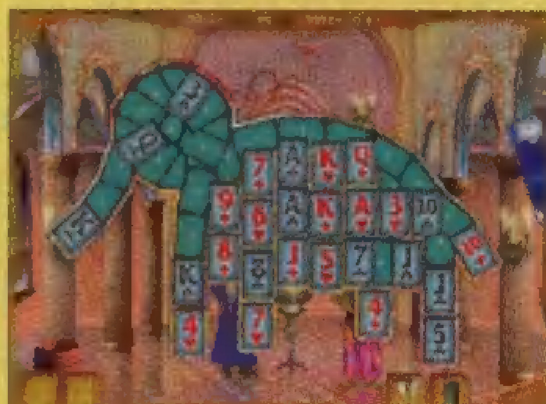
W, S, A, D – ruch
R – przeładowanie broni
Space – wybór umiejętności
1-3 – wybór broni
LPM – strzał
PPM – strzał z alternatywnej broni



CARD TRICKS









Wciągająca gra karciana, w której chodzi o zbijanie kart w parach. Na poruszających się figurach tworzone są stosy kart, lecz odkryte są tylko te wierzchnie. Żeby ukończyć etap, należy zbić wszystkie karty. Pomoc stanowią wolne sloty, które można wykorzystać do przechowywania kart, spowolnienie czasu i zbicie kilku kart na chybił trafił. Gra ma dwie odmiany – Action (na czas) i Relax (bez ograniczeń czasowych). Pograć można przez 60 minut. ■

INFO

TYP GRY
Karciana

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 512 RAM, karta graficzna 64MB, Win 98/Me/NT/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki



VIRTUAL VILLAGERS 2 - THE LOST CHILDREN









STEROWANIE

Myszka



Niezwykle kolorowa i pogodna gra, w której opiekujemy się małą społecznością na niewielkiej wysepce Isola. Pod wieloma względami Virtual Villagers 2 - The Lost Children przypomina słynną serię The Settlers. Swoim podopiecznym musimy zlecać zadania: polowanie, rozbudowa domów oraz dokonywanie wynalazków. Z upływem czasu odkrywamy nowe technologie i usprawnienia. W miarę postępu rozgrywki nasza społeczność się powiększa, a dostępne rozkazy stają się coraz bardziej złożone. W tej wersji zabawa trwa 30 minut. ■

INFO

TYP GRY
SIM

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 512 RAM, karta graficzna 64MB, Win XP/Vista



SZORTY

■ **Metropolis Software pracuje w pocie czoła nad They. Będzie to futurystyczny FPS o inwazji robotów. Atutami gry mają stać się modyfikowalne bronie oraz fakt, iż robotami sterują obcy przybysze, którzy siedzą w ich... wnętrzu. Premiera tej polskiej gry w 2009 roku.**

■ **Soldier of Fortune: Payback jest kolejną grą (obok Postala czy Manhunta), która ma problemy z dystrybucją. Tym razem australijska organizacja przydzielająca gry do odpowiedniej grupy wiekowej odmówiła zaklasyfikowania tytułu. Powód? Zbyt duża dawka brutalności.**

■ **Ciekawą tezę zaprezentował wiceprezes Electronic Arts, Florin Gerhard. Twierdzi on mianowicie, że za 15 lat z rynku znikną wszystkie konsole, a także PC-ty. Gracze będą ponoć korzystać z komputerów Media Center, na których uda się uruchomić wszystkie nadciągające tytuły. Pożyjemy, zobaczymy.**

■ **Czy Mortal Kombat 8 trafi na PC-ty? Ta informacja zelektryzowała Internet. Wzięła się stąd, że na liście tytułów wykorzystujących Unreal Engine 3 znaczek „PC" pojawił się tuż obok niej. Plotka? Jak na razie producent gry nie zabrał w tej sprawie głosu.**

■ **Najsłynniejsza na Zachodzie polska kapela blackmetalowa, Vader, zaangażowała się w premierę Wiedźmina, a zespół Korn napisał piosenkę na okazję promocji gry Haze. Czy te kawałki będą się tak podobały niegraczom? czas pokaże.**

PREMIERA 2008 **PRODUCENT** CREATIVE ASSEMBLY **WYDAWCA** SEGA

EMPIRE: TOTAL WAR

Seria Total War będzie miała nową odsłonę.Tym razem ekipa z CA wzięła na warsztat epokę wojen kolonialnych i rewolucji – wiek XVIII.

Twórcy zdają sobie sprawę, że model gospodarczo-polityczny stosowany dotąd w części strategicznej gry nie nadaje się do czasów narodzin współczesnej ekonomii i liberalizmu gospodarczego. Dlatego zapowiadane są tu spore zmiany podobnie jak w opcjach dyplomatycznych. Mapa obejmie większość świata, ale na innej zasadzie niż dotąd. Zaczniemy, zależnie od wyboru nacji, w konkretnym regionie, stopniowo spektrum naszych działań będzie się przenosić do większej skali. Gra ma nas też na początku „prowadzić za rękę" za pomocą systemu zadań – opcja miła dla początkujących, ale starzy wyjadacze Wojny totalnej mogą dostać szału...

Wreszcie doczekamy się bitew morskich – a wziąwszy pod uwagę, że E:TW stworzono na zupełnie nowym silniku graficznym, należy spodziewać się niesamowitej widowiskowości starć fregat, korwet i liniowców. Na lądzie artyleria obejmie należną sobie funkcję królowej wojny, epoka wszak zobowiązuje. Gracze otrzymają możliwość pobawienia się jedynie częścią frakcji (prawdopodobnie wiele innych będzie można odblokować). Na szczęście wśród startowych została wymieniona Rzeczpospolita Obojga Narodów, zobaczymy, jak trudno będzie wyciągnąć nasz kraj z ówczesnej trudnej sytuacji geopolitycznej. Z innych frakcji warto wymienić zbuntowane kolonie brytyjskie, czyli zaczątki USA, Imperium Otomańskie, Szwecję i Imperium Brytyjskie (będą Czerwone Kurtki!). Cóż, roboczo grę zapowiada się już na przyszły rok, ale znając życie, mogą to być optymistyczne założenia... ■





PREMIERA 2008 **WYDAWCA** 2K GAMES **PRODUCENT** GEARBOX SOFTWARE

BORDERLANDS

Tworzona w pocie czoła przez Gearbox Software gra należeć będzie do gatunku SF shooter. Najbliższy klimatem Borderlands jest film „Mad Max", na który autorzy się powołują. Akcję gry osadzono w bliżej nieokreślonej przyszłości w sceneriach postnuklearnych.

Na kontynencie zwanym Pandora przeżyły niedobitki ludzkości, które toczą obecnie wojnę między sobą oraz z prehistorycznymi gadami. Na potrzeby rozgrywki wzujemy buty jednej z trzech dostępnych postaci. Roland to weteran wojenny, który z niejednego pieca chleb jadał. Mordecai ma pewne oko i rękę, co w fachu snajpera jest niezwykle pożądane. Z kolei Lilith jest... syreną i dysponuje mocą, którą nie do końca potrafi zrozumieć. Każdy z bohaterów ma mieć własną historię. Kierują nimi różne motywy, choć cel mają wspólny: przetrwać. Trzeba przyznać, że klimat może być fajny. Tym bardziej, że autorzy zapowiadają losowo generowane lokacje, co ma sprawić, iż rozgrywka nigdy nie będzie taka sama. Prawdziwy szok przeżyliśmy jednak, słysząc o ilości uzbrojenia. Otóż dostępnego w grze żelastwa ma być grubo ponad... 5000. To oczywiście liczba wszystkich dostępnych modyfikatorów (np. różnych lunet na karabiny snajperskie), ale przyznacie, że robi wrażenie. Grać w Borderlands można będzie solo lub w multi. W tym drugim trybie – do czterech graczy. Nie stanowi to wprawdzie jakiejś rekordowej liczby, lecz miejmy nadzieję, że zrekompensują nam ją projekty przeciwników, które już dziś prezentują się świetnie na screenach. ■





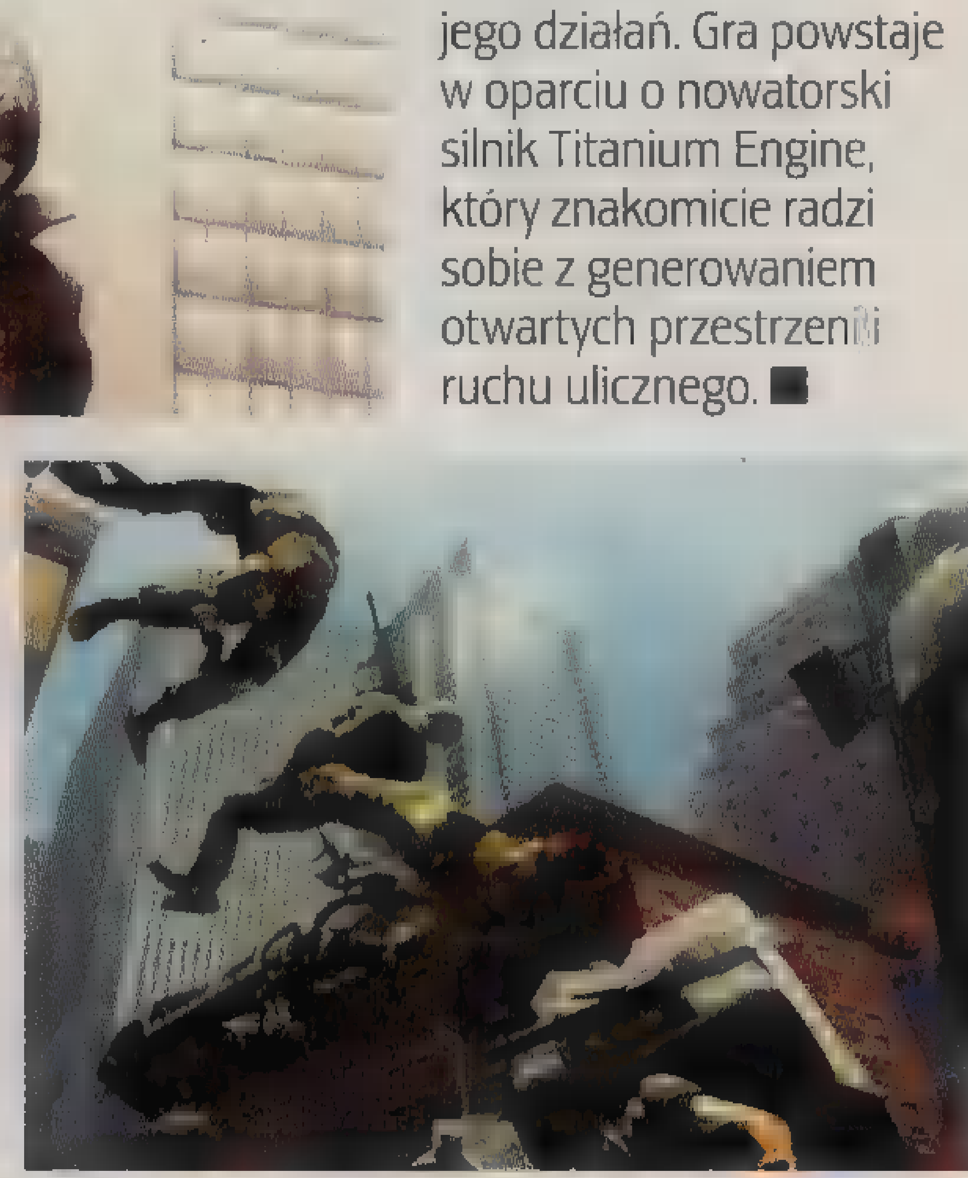
PREMIERA III 2008 **PRODUCENT** RADICAL ENTERTAINMENT **WYDAWCA** VIVENDI GAMES

PROTOTYPE

Wedle zapowiedzi twórców Prototype – gatunek gier akcji zostanie zdefiniowany na nowo. A to za sprawą Alexa Mercera, bohatera i superherosa z amnezją.

Alex będzie snuć swą historię na Manhattanie, który z wolna ogarnia chaos walki między oddziałami specjalnymi i zmutowanymi obywatelami. Bohater stopniowo odkryje, że dysponuje mocami, które nie do końca pozwalają mówić o nim „zwykły człowiek". Przede wszystkim potrafi zmieniać części ciała w śmiercionośne bronie: sztylety, młoty albo tarcze. Może np. wbić pazury w asfalt, a te za chwilę potną na kawałki poblskich przeciwników. Do tego wykonuje akrobacje, jakich nie powstydziłby się Neo z „Matrixa". Alex dysponuje również jedną specjalną umiejętnością, na którą zwracają uwagę twórcy. Potrafi przejmować myśli, doświadczenia, a nawet ciała innych ludzi. Doskonale wykorzystuje elementy otoczenia, aby razić wrogów niekonwencjonalną bronią, ale korzysta też z tej konwencjonalnej (20 rodzajów) oraz prowadzi pojazdy (ok. 22 sztuki). Dość powiedzieć, że Mercer to superbohater, ale nie pamięta, w jaki sposób i dlaczego się nim stał. Właśnie odpowiedź na to pytanie stanowić ma kwintesencję jego działań. Gra powstaje w oparciu o nowatorski silnik Titanium Engine, który znakomicie radzi sobie z generowaniem otwartych przestrzeni i ruchu ulicznego. ■





PREMIERA 2008 **PRODUCENT** F3 GAMES **WYDAWCA** STRATEGY FIRST

JAGGED ALLIANCE 3

Akcja kolejnej odsłony kultowej serii Jagged Alliance będzie rozgrywać się w fikcyjnej, południowo amerykańskiej republice bananowej. Ponownie wcielimy się w szefa najemników, których tym razem ma być do naszych usług czterdziestu.

Autorzy zrezygnowali ze szczegółowego modelu ekonomicznego, stawiając głównie na dynamiczną walkę, przedstawioną w realistycznej grafice. Starcia i bitwy rozgrywane będą w systemie turowym, choć zanim spotkamy wroga na mapie, powędrujemy po niej bez podziału na tury. Pieniądze potrzebne na zatrudnianie najemnych morderców zdobędziemy za ukończenie kolejnych misji, a budżet podreperujemy upłynnieniem starych broni. Całość będzie napędzał zmodyfikowany silnik Silent Storma. Jest to o tyle istotne, że zaoferuje on możliwość demolowania otoczenia. To zaś wpłynie na wytyczanie nowych ścieżek w dojściu do celu. W czasie gry trafimy m.in. na gorące od słońca plaże, plantacje kakao oraz do willi barona narkotykowego. ■





PREMIERA Marzec 2007 **WYDAWCA** GSC WORLD PUBLISHING **PRODUCENT** GSC GAME WORLD

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Znów trafimy do Zony! Tym razem na rok przed wydarzeniami, które miały miejsce w Cieniu Czarnobyla, albowiem dodatek Clear Sky będzie prequelem tej znakomitej gry.



Autorzy obiecują, że choć 50% terenów, jakie odwiedzimy, znamy już z jedynki, to zostaną odmienione nie do poznania. Reszta to całkowicie nowe, niezwykle mroczne i klimatyczne lokacje.

Clear Sky opowie historię grupy Stalkerów, która jako pierwsza zapuściła się w okolice uszkodzonej elektrowni atomowej. Staną się świadkami niebywałych anomalii i bezustannych wybuchów, wstrząsających Zoną. Wśród nowych miejsc pojawią się m.in. Red Forest, Limańsk oraz podziemne tunele metra w mieście Prypeć. Ciekawostkę stanowić ma tocząca się w sercu Zony wojna ośmiu frakcji, na czele których będzie mógł stanąć nasz bohater.

Autorzy zadbali również o nowe bronie, zbroje i usprawnienia, a także detektory anomalii, które mają być teraz jeszcze bardziej precyzyjne. Gra powstaje w oparciu o silnik graficzny X-Ray (wersja 1,5) i oferuje pełne wsparcie dla DirectX 10. ■



PREMIERA NIE PODANO **PRODUCENT** GRIN **WYDAWCA** CAPCOM

BIONIC COMMANDO

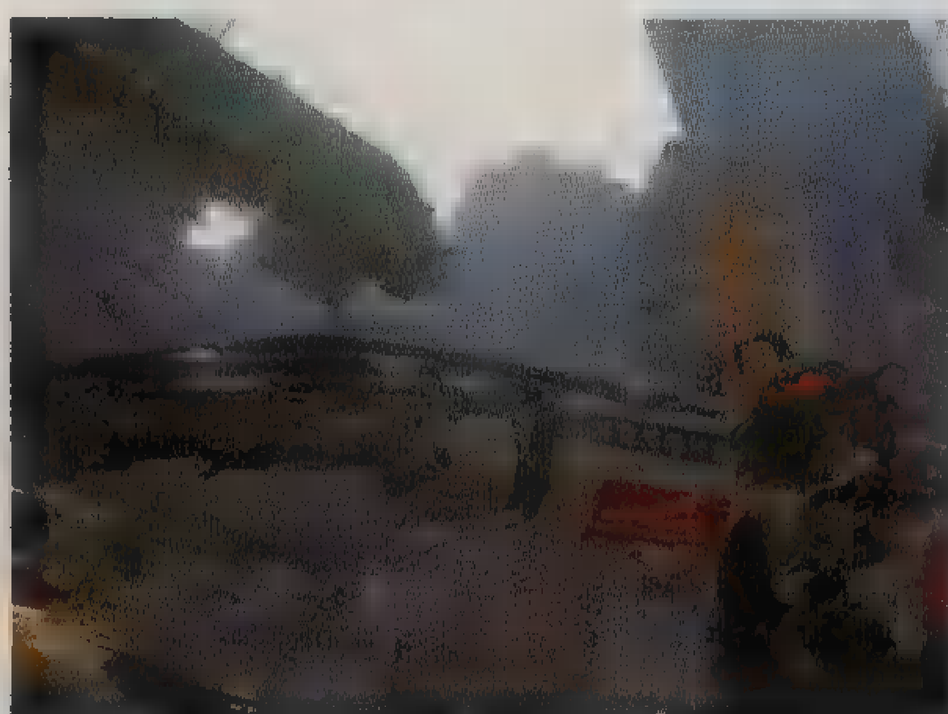
Wielki hit sprzed dwóch dekad, Bionic Commando, znane też jako Top Secret, powraca. Oczywiście, już nie jako gra arkadowa, bo czasy się bardzo zmieniły, a w formie trójwymiarowej.

Prace nad nowym BC Capcom powierzył szwedzkiemu studiu GRIN, znanemu z produkcji obu części GRAW. Twórcy ewidentnie mierzą w sektor rynku, którego królową jest niejaka Lara Croft – a więc możemy spodziewać się wartkiej akcji i fantastycznej przygody. Bohater oryginalnej, starej gry, Nathan Spencer, to naprawdę twardy zawodnik. W sequelu – dzięki technologii 3D – mamy się o tym w pełni przekonać. Facet jest zwinny jak Lara, skoczny jak Spiderman, no i dysponuje bionicznym ramieniem, zdolnym zdziałać cuda. Wiadomo już, że gracze za te supercechy zapłacą brakiem pewnych elementów w rozgrywce: skoro Nathan okazuje się tak dobry, to nie będą mu potrzebne pojazdy, poradzi sobie z wrogami na piechotę i własnoręcznie... Wrogów zaś będzie sporo, w tym podobni bohaterowi bionicznie ulepszeni żołnierze oraz roboty. Data premiery nie została ustalona, więc trudno określić, kiedy się przekonamy, czy sequel nie rozjuszy posiwiałych już fanów oryginalnego BC. ■









SZORTY

■Wreszcie ktoś broni graczy! Konkretnie zaś profesor Richard Tremblay, pediatra, psychiatra i psycholog. W ciągu 20-tu lat przebadał 35 tysięcy kanadyjskich dzieci i nie zauważył, by jakikolwiek przekaz medialny, w tym ten z gier, wpływał na agresję w stopniu przekraczającym granicę błędu statystycznego. Pan profesor przytomnie zauważa, że predyspozycję do agresji mamy określoną w genach, i tyle.

■THQ po podliczeniu zysków i strat za ostatni okres doszło do wniosku, że należy nieco spowolnić tempo wydawania kolejnych tytułów, by nie narazić się na poważny kryzys finansowy. Przesunięciu uległy premiery czterech gier, w tym Frontlines... ale nie ■ wersji na PC. Dla posiadaczy blaszaków los (i THQ) bywa, jak widać, łaskawy...

■Bridgestone, japoński koncern od opon samochodowych (ale nie tylko), ogłosił, że ■ przyszłym roku zasypie nas e-papierem. Ciekawie prezentuje się wersja „ulotkowa" - ekranik o przekątnej 8 cali i grubości 0,29 milimetra. Podejrzewamy jednak, że ten e-papier nie będzie miał walorów higienicznych zbliżonych do zwykłej gazety...

■Do sklepów właśnie trafiło zbiorcze wydanie czwartej części Cywilizacji. Jeśli ktoś więc dotąd wstrzymywał się z zakupem – słusznie uczynił. Teraz ■■ jednym zamachem nabędzie grę wraz z oboma świetnymi dodatkami. To już druga taka „wypasiona" edycja wydana w ostatnim czasie przez Cenegę – niedawno zbiorczego wydania doczekało się też TES IV: Oblivion.

SZORTY

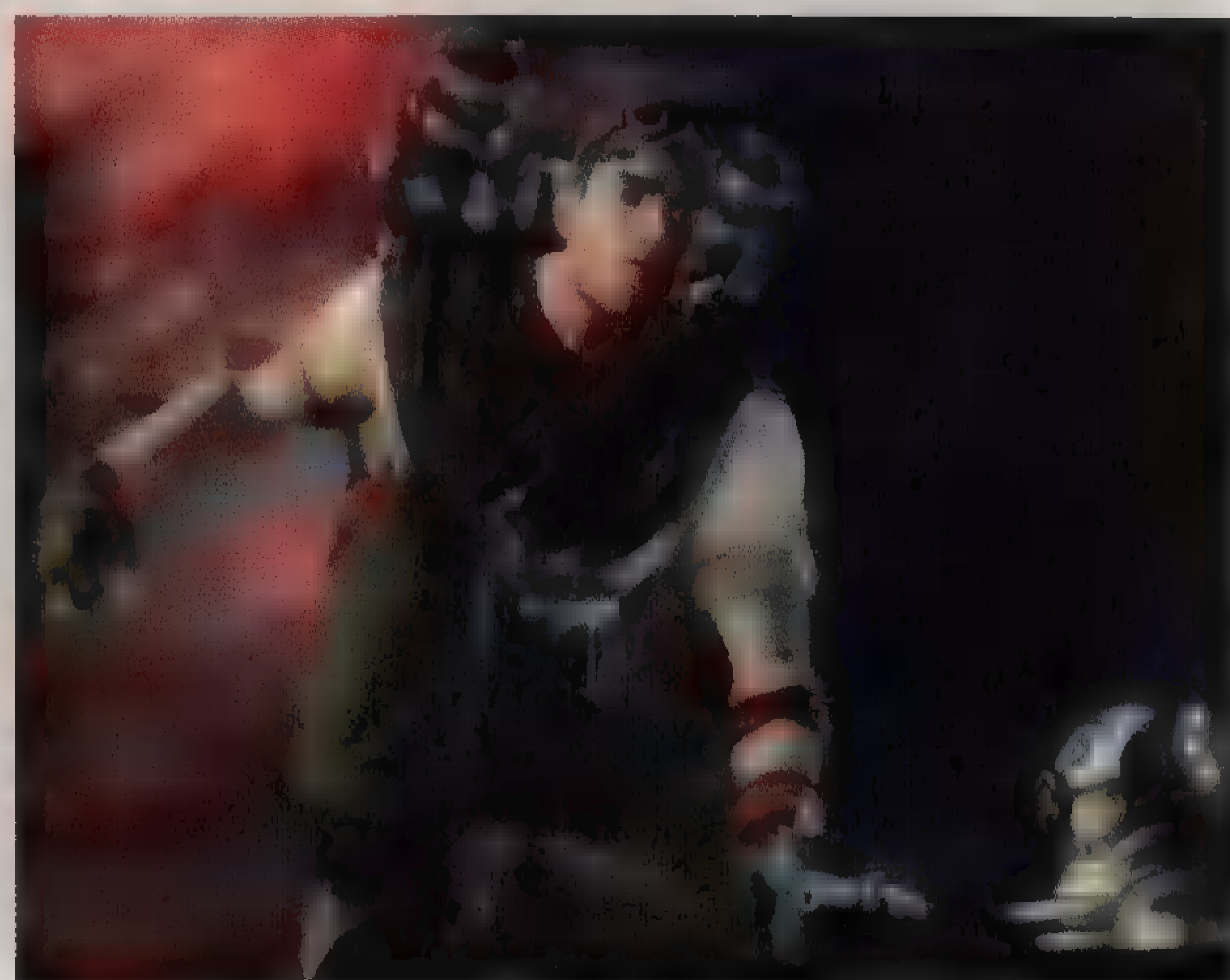
Rozwiązanie konkursu z numeru 1-2/2007 Medieval II Total War

1. Piotr Wólka - Warszawa
2. Jacek Strupczewski - Kraków
3. Monika Skorubska - Warszawa
4. Tadeusz Jankowski - Katowice
5. Teresa Czarnecka - Gdańsk
6. Magdalena Łomnicka - Warszawa
7. Aleksander Jędrzejczak - Elbląg
8. Władysław Bienkowski - Wrocław
9. Wanda Malczyńska - Dęblin
10. Izabela Sypuła - Warszawa
11. Tomasz Gawęcki - Zielona Góra
12. Małgorzata Gawlińska - Rzeszów
13. Paulina Zając - Warszawa
14. Paweł Spoczyński - Terespol
15. Anna Górska - Gdynia

PREMIERA 2008 **PRODUCENT** AIRTIGHT GAMES **WYDAWCA** CAPCOM

DARK VOID









Capcom ostatnio bardzo się ożywił. Oprócz odświeżanych dawnych hitów, jak wspomniane obok Bionic Commando czy Street Fighter IV, pracują też nad czymś nowym – a de facto pracuje dla nich nowopowstałe studio Airtight.

Początkujący deweloper nie zatrudnia jednak nowicjuszy, wśród ekipy znajdują się między innymi pracownicy rozwiązanego niedawno studia FASA (twórcy Shadowruna). Dark Void, bo o tej produkcji mowa, ma być widowiskową grą akcji, w której przyjdzie nam nakłaść po pyskach bogom. A w zasadzie obcej rasie Strażników, która kiedyś przybyła na Ziemię i bogów udawała. W pewnym momencie ludzkość dała radę jednak pozbyć się uzurpatorów, zsyłając ich do alternatywnego wymiaru. Cóż, rozwiązanie okazało się nie być permanentne i teraz Strażnicy wracają (oni zawsze wracają!) z zamiarem dokonania na nas pomsty w zapalczywym gniewie. Nasz bohater będzie musiał zrobić z nimi porządek... Nie brzmi to może zbyt oryginalnie, ale to przecież Capcom, więc nie oczekujmy wielowątkowej fabuły, a mnóstwa świetnej, dynamicznej jatki. ■

PREMIERA II 2008 **WYDAWCA** THQ **PRODUCENT** RELIC ENTERTAINMENT

WARHAMMER 40.000:
DAWN OF WAR - SOULSTORM

Relic nie przestaje zaskakiwać. Wszyscy gracze spodziewali się, że do czasu ogłoszenia premiery drugiej części Dawn of War o pierwszej będzie już cicho. Nic podobnego.









Na wiosnę przyszłego roku zapowiedziany został kolejny, trzeci już dodatek (a drugi samodzielny) do komputerowej wersji Warhammera 40k.

Co więcej, czeka nas kolejna rewolucja: tym razem kampania nie będzie dotyczyć pojedynczej planety, a całego systemu planetarnego! Pojawią się, oczywiście, nowe frakcje, jedną z nich stanowić mają Mroczni Eldarzy. Drugiej jeszcze nie ujawniono, ale znawcy uniwersum stworzonego przez Games Workshop wiedzą, iż wybór pozostał już ograniczony. Z wielkich stron konfliktu wciąż nie ujrzeliśmy Tyranidów – lecz niewykorzystane pozostają też chociażby siły Inkwizycji i Sisters of Battle. Póki co wiadomo, że wszystkie armie otrzymają nowe jednostki – przede wszystkim pojawią się siły lotnicze, co powinno zmusić graczy do budowania od nowa taktyki. Zapowiedziano też szereg ulepszeń do – rewelacyjnego przecież – trybu multiplayer. ■

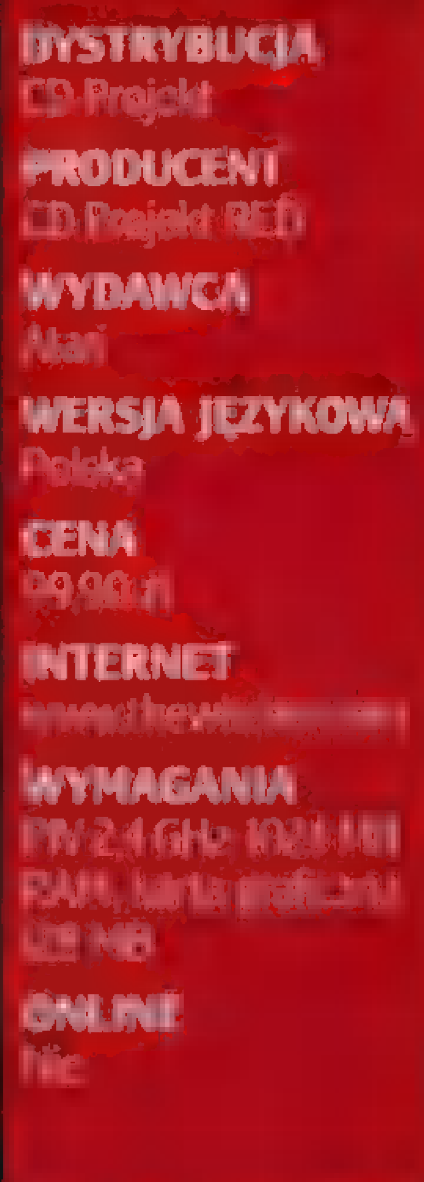
PREMIERA JUŻ JEST

WIEDŹMIN

GRY KOMPUTEROWE GRA MIESIĄCA

Długie lata oczekiwania, dwukrotne przesunięcie premiery i oto jest – największa i najdroższa produkcja w historii polskiego rynku elektronicznej rozrywki: Wiedźmin. Czy spełni oczekiwania graczy? Czy warto było czekać?

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
CD Projekt RED

WYDAWCA
Atari

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
99,90 zł

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV 2,4 GHz, 1024 MB RAM, karta graficzna 128 MB

ONLINE
Nie

DETALE

- 5 aktów
- Ponad 90 godzin gry
- 3 zakończenia

Każda powstająca latami i szumnie anonsowana produkcja musi w momencie premiery zmierzyć się z wybujałymi oczekiwaniami odbiorców. Z tego starcia nigdy nie wychodzi się obronną ręką, ale na szczęście zawodowi recenzenci są w stanie odciąć się od subiektywnych doznań i spojrzeć na produkt przytomnym, nie zamglonym marzeniami okiem. Jaki więc jest Wiedźmin? Czy nasza rodzima produkcja może stanąć w szranki z najlepszymi grami cRPG?

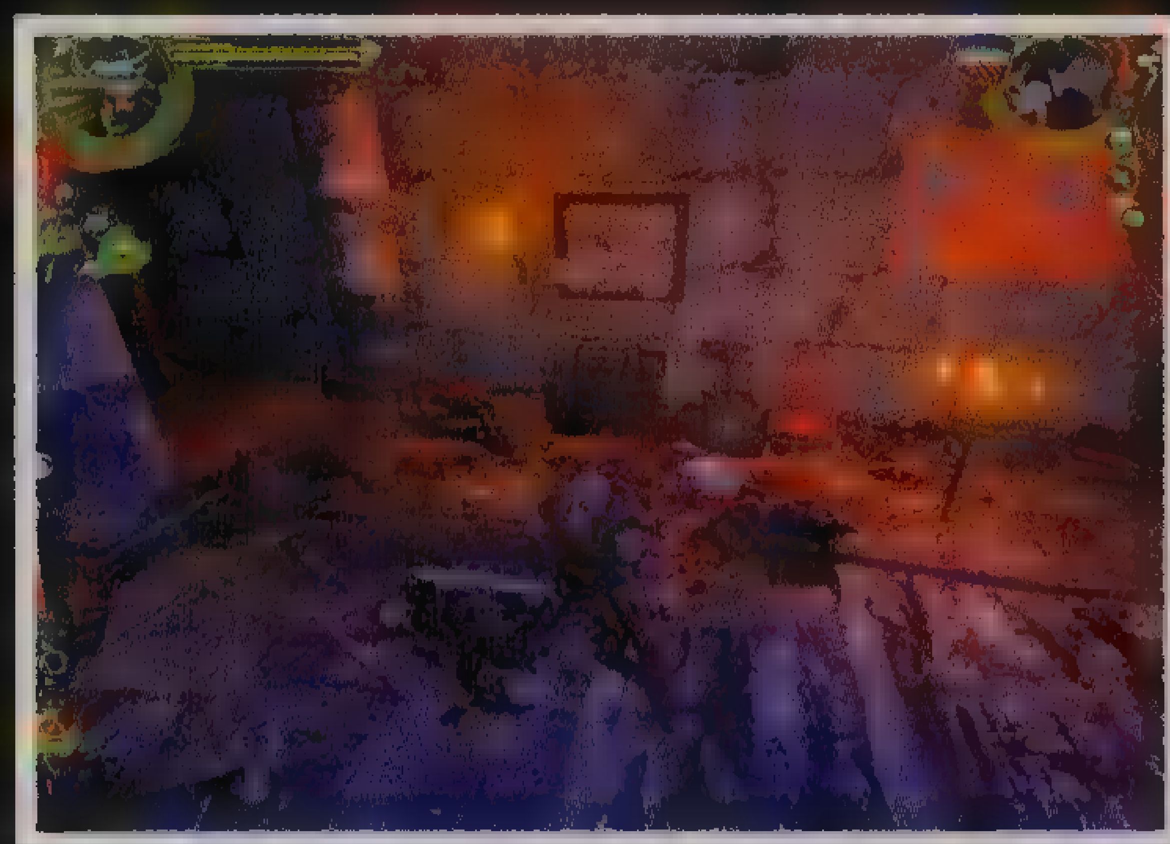
DOZWOLONE OD LAT OSIEMNASTU

[illegible] PEGI czy ESRB. [illegible] musi być [illegible] wieku [illegible] wiekowa [illegible] nie [illegible]

Wiedźmin [illegible] PEGI: 18+. [illegible] target. Zamiast tego [illegible] w Wiedźminie wszystko, [illegible] „dozwolone od lat 18-tu". Mamy [illegible] i seks tudzież alkohol i [illegible]. Brzmi jak skandal? [illegible]







W grze [illegible] też inne [illegible] tematy: rasizm, [illegible], polityka, [illegible] za [illegible] ludzka, czy [illegible]. Tak. To produkcja [illegible] do [illegible]. Nie [illegible], że Wiedźmin nie [illegible]. Z tym, że nie jest to [illegible] style".

DOBRO? ZŁO? A CHĘDOŻYĆ...

[illegible] na [illegible] Nie można oczekiwać [illegible] dobro – zło [illegible] w świecie Wiedźmina nie ma. W [illegible]

„GERALT Z RIVII NIE JEST BYLE JAKIM BOHATEREM, A PRAWDZIWĄ, GENETYCZNIE ZMODYFIKOWANĄ, MASZYNĄ DO ZABIJANIA"

OJCIEC WIEDŹMINA



[illegible] w 1948 [illegible] jako [illegible]. [illegible] się [illegible] w roku 1985, gdy [illegible] konkursu [illegible] „[illegible]" co [illegible] nie wygrało, ale [illegible] zauważone i zakwal[illegible] do druku. Tak [illegible] to [illegible] redaktor działu [illegible] się [illegible] układ. [illegible] której de facto nie [illegible] – za[illegible] świat [illegible] (literacką [illegible] z [illegible] od [illegible] rubaszne [illegible] humoru [illegible], że [illegible] o wiedźminie Geralcie [illegible] w [illegible] to szereg lat z [illegible] i zaowocowało [illegible] z Rivii. Aktualnie [illegible] już [illegible] siebie [illegible] do świata Wiedźmina, [illegible] ma tego w [illegible]...

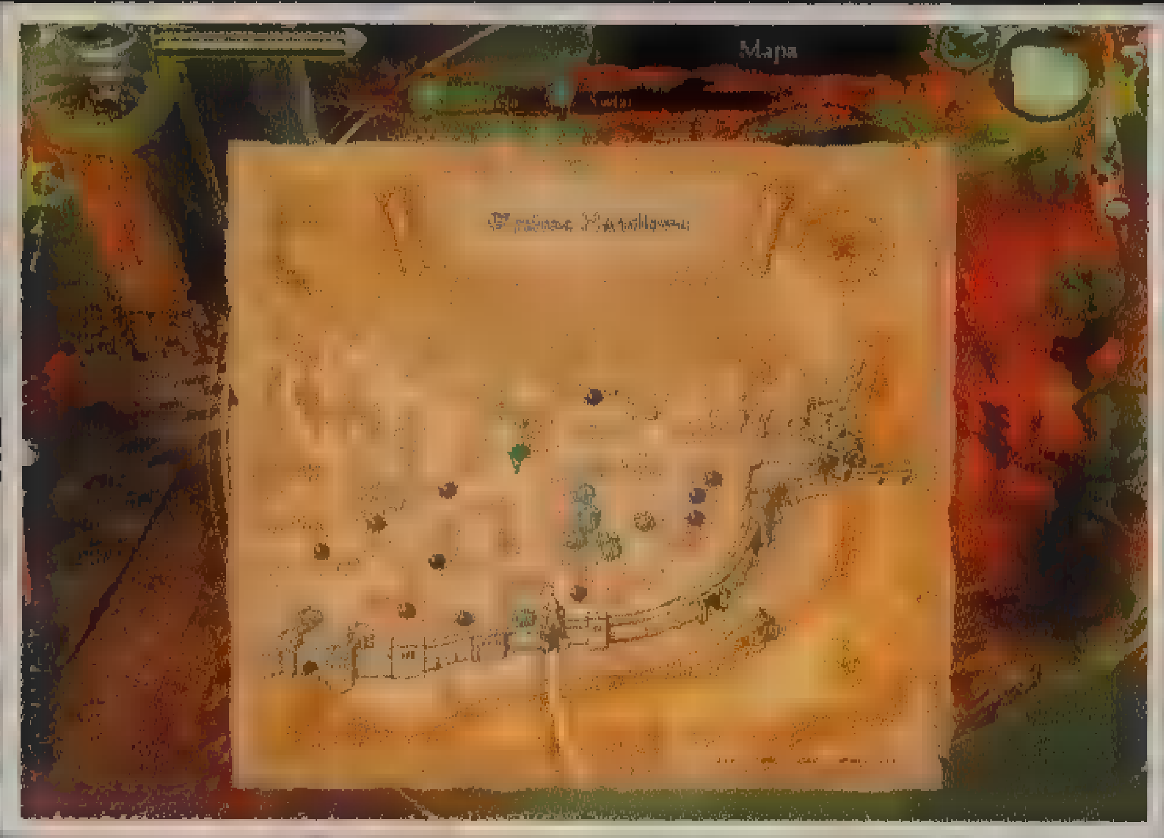



[illegible] piersi to nie [illegible] autor modelu [illegible] nigdy nie widział?

w [illegible] – rolę „dobra" [illegible] w grze [illegible] która nie [illegible] ze [illegible] konsekwencji. [illegible] zawsze odczuwali wagę [illegible] – wagę nie tylko z punktu widzenia bohatera, ale i z punktu widzenia świata [illegible].

Brak tu [illegible] złudzeń, że [illegible] absolutnie i [illegible] dobre. Nie ma [illegible] zła, [illegible] i nie [illegible] że [illegible]. Dla przykładu w jednym z zadań pojawia się [illegible] żołdaka [illegible] mu [illegible]. W Wiedźminie [illegible] o ważkie [illegible] – przy nich [illegible] się niemalże [illegible]





(te w [illegible] z dala [illegible] trza.

WIEDŹMIN: TORMENT?

Mimo [illegible] gry lat [illegible] na twórców Wiedźmina [illegible] Torment. [illegible] do [illegible] i do znaczenia [illegible] w koncepcji graficznej oraz konstrukcji obszaru gry Wiedźmin nie [illegible] rozległych przestrzeni, jak najnowsze odsłony serii TES i Gothic, zamiast tego stawia na szczegółowość przedstawianego świata. [illegible] to faktem, że wielokrotnie odwiedzamy te same lokacje, [illegible] gry [illegible] się po Wyzimie, stolicy Temerii – jak w [illegible] po [illegible]. Dla części odbiorców [illegible] to stanowić minus. Dzięki temu [illegible] i grafi[illegible] mogli [illegible] tereny.

[illegible] Torment Wiedźmina można nazwać [illegible] przy[illegible] nas do schematu: dwa zdania – [illegible]. Tu te [illegible] sze [illegible] scenariusza nie rozgrywają [illegible] „na [illegible]", gdzie [illegible] się monstra, lecz właśnie



w warstwie [illegible]. Zresztą [illegible] nie roli [illegible] (należy [illegible] ton żelastwa) [illegible] Wiedźmin [illegible] grę [illegible].

[illegible] się w Wiedźminie [illegible] żyjący [illegible] – i pod wieloma [illegible] się to udało. Na szczególny [illegible] zasługują [illegible] mieszkańców miasta czy wioski [illegible] w kierunku zad[illegible] zbijają w [illegible] i komentują [illegible] nawet te!). Inna [illegible], że [illegible] deszczu [illegible] bez problemu

ROZWÓJ POSTACI



[illegible] system [illegible] został o tak zwane Talenty [illegible], za które [illegible] umiejętności i zdolności. Dzielą się one na [illegible] typy: [illegible]. O ile [illegible] od razu, to srebrne [illegible] dopiero [illegible] awansu na [illegible], złote zaś [illegible] możemy sobie zafundować [illegible] mutagennych [illegible]. Ponieważ [illegible] do ich [illegible] (zwłaszcza innych niż [illegible]) występuje [illegible] – [illegible] widać na [illegible] to tylko [illegible] z 15-tu okien [illegible], trzeba już [illegible] starcie zastanowić się, które z [illegible] dla [illegible] kluczowe i je [illegible]. Trzeba też [illegible], że [illegible] z różnych [illegible] się [illegible].



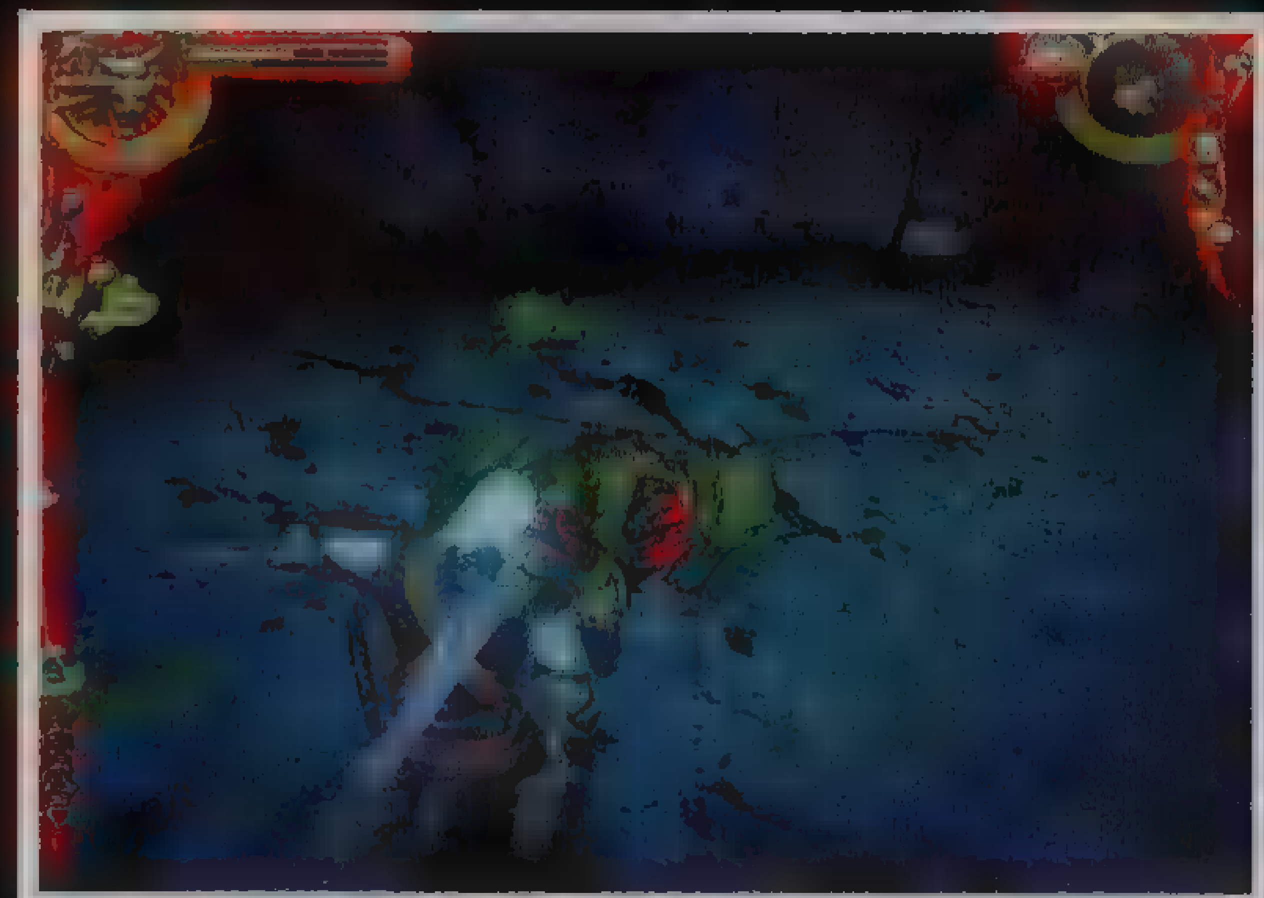


„SCENARIUSZ STWORZONO TAK, BY GRACZE ZAWSZE ODCZUWALI WAGĘ SWYCH DECYZJI"

[illegible], a i sam deszcz [illegible] jakby [illegible] często, przynajmniej raz dziennie. Ale to już detale.

UWODZICIELKI I PROSTACY

Galeria [illegible]. [illegible] szość z [illegible]

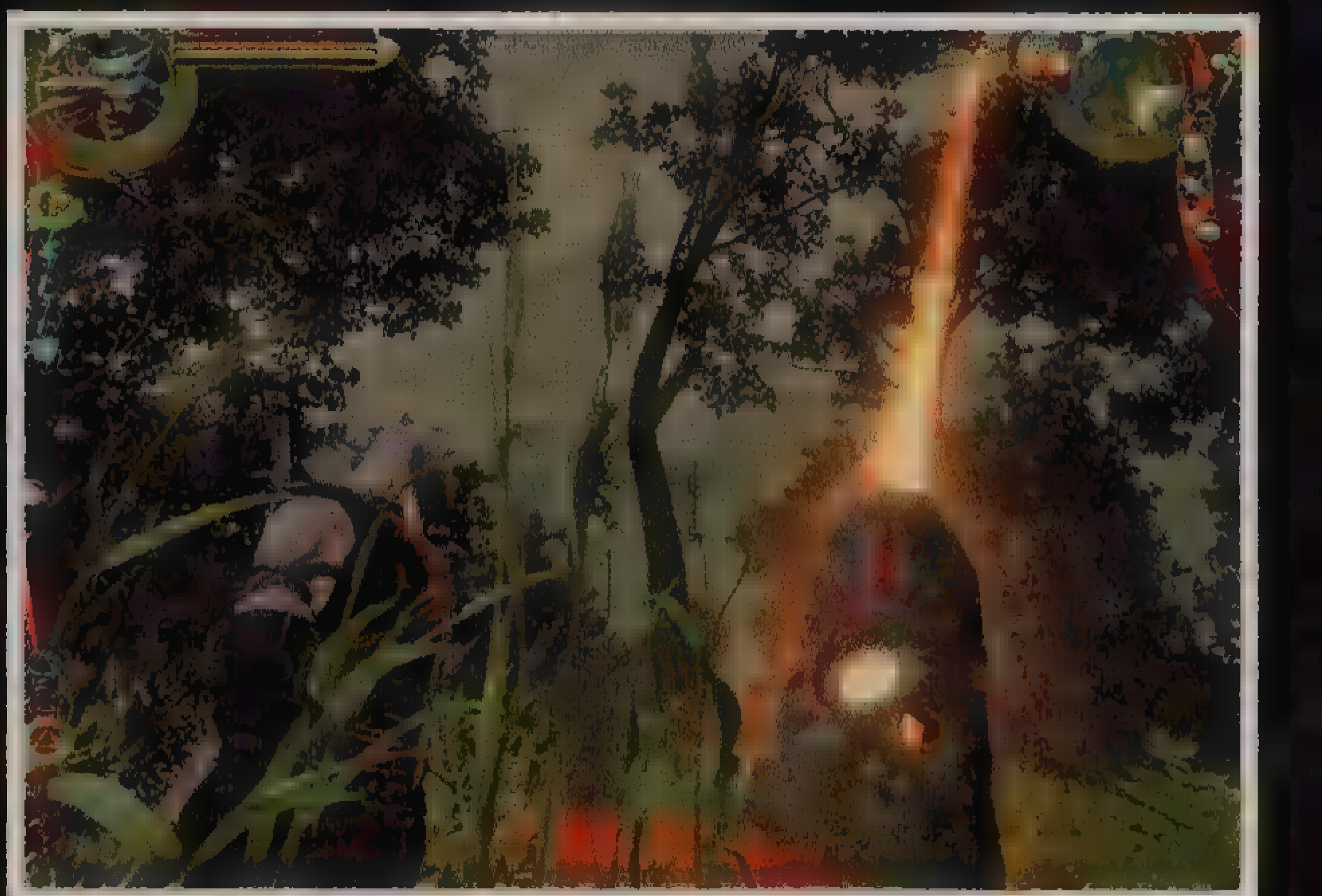


dzięki świetnie [illegible] (czasem [illegible]), ale też [illegible] gry nie ma się [illegible] warto [illegible]. Są tu i zaciągający [illegible] wiście wśród [illegible] też brutalny język

[illegible]. No i [illegible] Geralta, w [illegible] wcielił się [illegible]. Gdy [illegible] jest [illegible], gdy trzeba – uwodzicielski, gdy [illegible].

Warto na moment [illegible] się nad [illegible] fabuły. Dzięki temu, nie [illegible], można [illegible], jak [illegible] tematu [illegible]. Po pięciu latach od [illegible] (a może nie [illegible]) śmierci Geralt z Rivii, [illegible] długim [illegible] przez wiedźminów niedaleko [illegible] Morhen. W Siedliszczu [illegible] już tylko niewielka grupa [illegible] Geralta: [illegible], Lambert, [illegible]. Jest też [illegible] na [illegible] jaw, że doznał [illegible] i go [illegible]. W [illegible] na [illegible] nieznani, [illegible] wani [illegible] dwóch [illegible] – [illegible] faktu, iż [illegible] obrońców nie może [illegible] na raz – [illegible] mutagenny oraz [illegible] wiedźmińskie. Ponieważ [illegible], [illegible] wyrusza do [illegible]. Geralt trafia do Temerii, [illegible] zdjął z córki króla Fol-





MIECZEM I POD WPŁYWEM

[illegible] Geralt [illegible] Rivii nie jest [illegible] jakim [illegible] rem, [illegible] do [illegible] [illegible]ntuje się [illegible] [illegible]lowiskowo. Wiedźmin tnie, unika, [illegible] Do [illegible] animacji zatrudniono [illegible] azjatycki fechtunek w jeden styl [illegible]. W mechanice gry [illegible] trzema [illegible] nastawioną na [illegible] jak [illegible] do [illegible] grup wrogów. [illegible] się [illegible] a [illegible] (na [illegible] nam [illegible] razem sześć [illegible] [illegible] w ramce). [illegible] tego [illegible] – jest ich [illegible]. Na [illegible] wszelkie [illegible] mazidła na broń oraz zerrikańskie [illegible]. Eliksiry Geralt tworzy z [illegible] w drodze [illegible] lub [illegible] (wszelakie „podroby" z monstrów, zioła, [illegible] że składniki [illegible] w formie [illegible] lub z [illegible] dominantą. Jeśli [illegible] mają [illegible] samą [illegible] co podstawowe [illegible] dochodzi też [illegible]

[illegible] się Strzygą [illegible] na [illegible] jak [illegible] już na [illegible] jak gęsto fabuła gry [illegible] Dalej [illegible] tak [illegible] 90 [illegible]

Wiedźmin [illegible] tematy [illegible] humoru. W fabule [illegible] się takie cudeńka [illegible] impreza u [illegible] w sztok [illegible] w grze mechaniką [illegible] ze [illegible] nie [illegible] też nocne [illegible] nie brakowało.

MALOWANIE ZABYTKÓW

Nie [illegible] ta [illegible] niż ten, [illegible] proces [illegible] Wiedźmina [illegible] ligi cRPG wlecze [illegible] stalowa kula środowiska gry. Stworzona [illegible] BioWare Aurora [illegible] wiele [illegible] W [illegible] mimika twarzy NPC nie istnieje, a ruch ust [illegible] szczątkowo [illegible] z [illegible] nie [illegible] modelami. [illegible] że [illegible] nie raz i nie dwa [illegible] tak [illegible] silnik [illegible] natury niestabilny, [illegible] mimo [illegible] uniknąć, [illegible] dłuższym [illegible] od uruchomienia [illegible] nie [illegible] już [illegible] kobiece mają [illegible] okolic [illegible] we. W [illegible] ich [illegible] zdeformowane za nisko [illegible] ramion. A [illegible] mamy tu [illegible] wdziankami [illegible] pań, [illegible] tunku [illegible]

Tak [illegible] nie antyczne [illegible] silnika [illegible] niemal [illegible]. Inna [illegible] autorstwa [illegible] pozwa[illegible] o asynchroni[illegible] ruchach warg i nisko [illegible]

■ LUCAS THE GREAT

Magister: Skończ z tą błazenadą [illegible]

Klony atakują...

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Świat Sapkowskiego wciąga jak bagna pod Wyzimą
− Nie stwierdzono

GRAFIKA
+ Piękne projekty
− Niewydolny silnik

DŹWIĘK
+ Doskonała muzyka i aktorstwo
− Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
+ Trzy możliwe zakończenia i różne ścieżki rozwoju
− Nie na tyle nieliniowa, by powtarzać od zaraz

OGÓLNIE Było warto [illegible] w [illegible] się kulejącą babiną. Ta [illegible] na lepszy silnik!





PREMIERA JUŻ JEST

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: DZIKIE HORDY

Stało się. Piąta odsłona doskonałego pożeracza czasu doczekała się drugiego rozszerzenia. Samodzielnego rozszerzenia. Olbrzymiego rozszerzenia. Witajcie, zarwane noce i przekrwione oczy. Żegnajcie, życie rodzinne, praco, szkoło...

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Nival Interactive

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

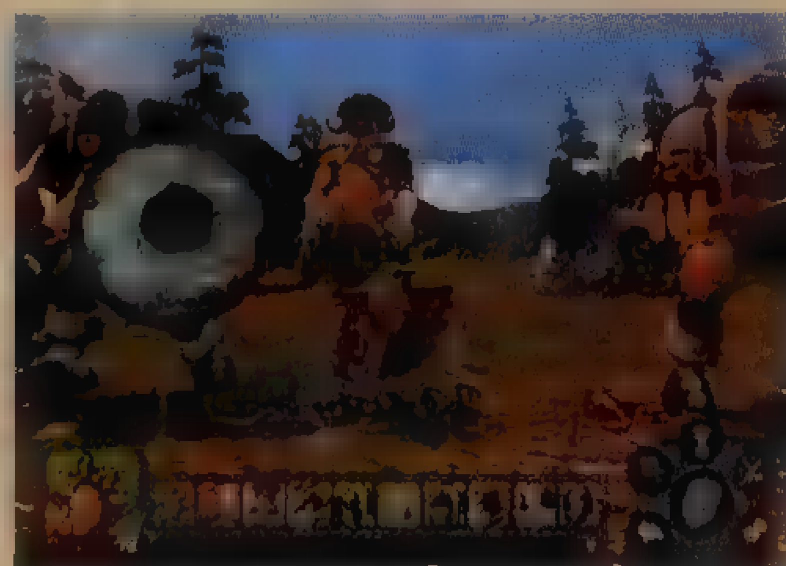
CENA
59,90 [illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] 1,5 [illegible], 512 MB RAM, karta [illegible] 128 MB

ONLINE
Tak

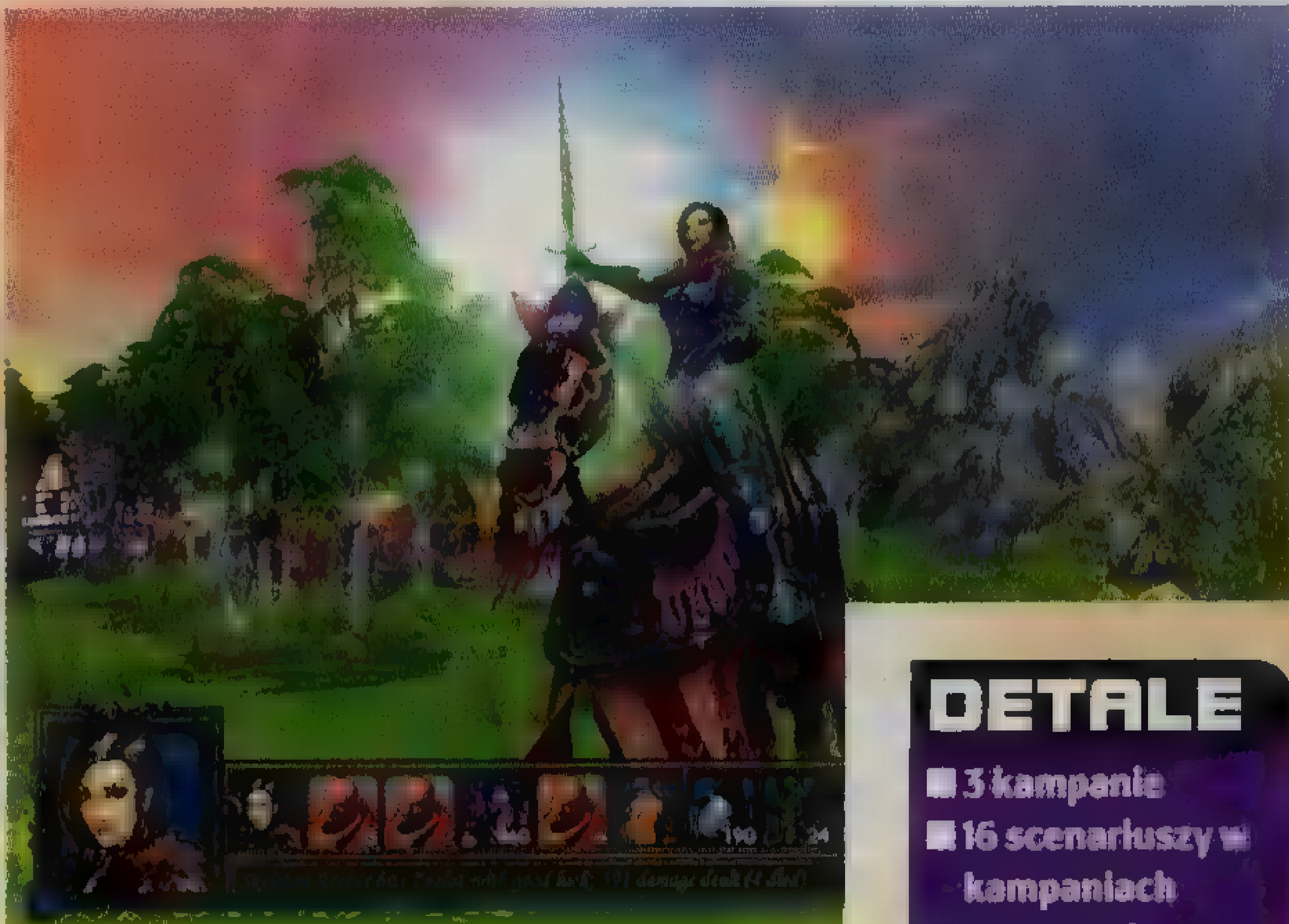
Choć niektórzy ortodoksyjni fani serii uznają piątą część za niezgodną z kanonem (porzucenie oryginalnego uniwersum Might and Magic stanowi tu argument kluczowy), to pod względem grywalności i wierności mechanice – zwłaszcza tej z uwielbianej przez masy trzeciej odsłony – jest ona godną sukcesorką wielkiej tradycji. Dodatek nie stara się zbytnio ingerować w to, co okazało się udane, jedynie dalece poszerza spektrum możliwości graczy. Powraca frakcja barbarzyńców, czyli orkowie i ich krewni oraz znajomi. Każdy zamek otrzymuje nowe ulepszenia dla wszystkich jednostek. Oprócz tego pojawia się kilka dodatkowych rozwiązań w mechanice gry. Tylko tyle? Gdzież tam, czytajcie, jak to zrealizowano!



CZAS MROCZNEGO MESJASZA

Jak przystało na samonośny dodatek, kampania oferowana w trybie dla pojedynczego gracza jest bardzo rozbudowana. Sklada się z prologu i trzech rozdziałów, zawierających po pięć scenariuszy. Ponieważ pojedynczą misję rozgrywa się przez ładnych kilka (czasem nawet kilkanaście!) godzin, kampanię należy zaliczyć do solidnie rozbudowanych. W kolejnych rozdziałach dowodzimy siłami frakcji Nekromantów, Orków i Czarodziei, uzyskując różne punkty widzenia na dramatyczne wydarzenia, jakie rozgrywają się w świecie Ashan. A dzieje się dużo. Demoniczne siły, skryte pod płaszczykiem nowego kościoła w krainach ludzi, tkają misterną sieć intryg związanych z narodzinami Mrocznego Mesjasza. Z początku jedynie nekromanci, wierni słudzy Ashy, podejmują rozpaczliwą walkę z zagrożeniem. Płacą straszną cenę, ale do stawki włączają się też orkowe plemiona barbarzyńców, zjednoczone pod władzą nowego Chana. Sytuacja komplikuje się coraz bardziej... Nie ma sensu zdradzać więcej, fabuła kampanii jest ciekawa i zasobna w zwroty akcji. Dodatkowo same misje bogato oskryptowano – w kolejnych scenariuszach na graczy czekają rozmaite opcje, niedostępne w standardowym trybie rozgrywki. Niszczenie miast na odległość, najazdy piratów, polowanie na głowy, epickie rytuały magiczne... ekipa z Nival naprawdę





NOWA ARMIA



Gobliny – specjalną ich cechą jest... tchórzostwo. Uciekają po otrzymaniu obrażeń i niektóre mogą nawet zmienić front. Można z nich uczynić traperów (najlepsza opcja) i zaklinaczy. Bez względu na ulepszenie spełniają rolę rezerwuaru energii magicznej dla orkowych szamanek oraz „apteczek" i pocisków miotanych dla Cyklopów

Orkowie – trzon armii. Za zwykłe mięso armatnie robią szeregowi wojownicy, których można ulepszyć pod względem ofensywnym lub defensywnym. Potężniejszą jednostką są rzeźnicy, chodzące maszyny do zabijania dysponujące podwójnym atakiem. Można ich rozwinąć w kierunku wojska ofensywnego (egzekutorzy) lub jako pełniących rolę wsparcia (choć dalej morderczych w zwarciu) orkowych kacyków. Na koniec zostają jeszcze szamanki, sprawne bojowo i dysponujące przydatną magią, bez względu na typ ulepszenia. Dziwi tylko fakt, że wyglądają jak seksowne, umięśnione ludzkie dziewczyny, niczym nie przypominają orkowych samców

Centaury – jednostka zasięgowa, ale znośna w zwarciu. Może być ulepszona tak, by znacznie lepiej razić wroga, lub tak, by znosić większe baty (łucznicy są na to narażeni). Wadą jest rozmiar – zajmują cztery pola

Cyklopi – mordercze jednostki, ale z pewnymi cechami zmuszającymi do ostrożności. Po ulepszeniach zadają obrażenia na czteropolowym obszarze – lub przez kilka pól – za pomocą złego oka. Mogą miotać goblinami z niewiarygodną skutecznością

Wiwerny – latacze ze zdolnością regeneracji (z [illegible]). Mimo niezłych statystyk w praktyce średnio skuteczny. W dodatku to chyba [illegible] w całej grze

DETALE

- 3 kampanie
- 16 scenariuszy w kampaniach
- 70 nowych jednostek

się postarała. Ale przecież kampania to nie wszystko...

SZAŁ ORKOWYCH CIAŁ

Nowa frakcja, złożona z orków, centaurów, goblinów i cyklopów, oparta jest o unikatową zasadę Szału Bitewnego. Ujmując rzecz najprościej: ta armia musi być cały czas w natarciu na polu bitwy, inaczej poniesie straszliwą porażkę. Szał Bitewny zapewnia jednostkom większą skuteczność bojową, dodaje bufor chroniący przed obrażeniami i – co okazuje się tu kluczowe – drastycznie podnosi inicjatywę. Dochodzi do tego, że w pewnym momencie przeciwnik nie jest w stanie wykonać własnej akcji. Ogólnie rzecz biorąc, hasłem przewodnim – związanym z paskiem kolejności działań – barbarzyńców jest: „Pan tu nie stał". Oprócz Szału Bitewnego służą temu zaklęcia oddziałów Szamanek (Spowolnienie i Przyspieszenie), pułapki zakładane przez goblińskich saperów oraz zdolność wystraszenia wrogiej jednostki przez generała. Walka tą armią wymaga pewnego zacięcia taktycznego, ale warto się postarać, by zobaczyć prawdziwie heroiczne podsumowania bitew.

„NOWA FRAKCJA, ZŁOŻONA Z ORKÓW, CENTAURÓW, GOBLINÓW I CYKLOPÓW, OPARTA JEST O UNIKATOWĄ ZASADĘ SZAŁU BITEWNEGO"





ZŁODZIEJ CZASU

Najważniejsze elementy zostały już wymienione. To jednak nie wszystko. Istnieją teraz zestawy artefaktów, dające po skompletowaniu wielkie bonusy – rzecz znana chociażby z gier Hack&Slash, ale nieco inaczej wykonana. Otóż nie trzeba mieć całego zestawu, bo kolejne bonusy pojawiają się przy kolejnych przedmiotach. Można sobie więc wyobrazić potencjał najpotężniejszego „smoczego" zestawu, obejmującego przedmioty ze wszystkich „slotów" ekwipunku... Pojawiła się też opcja (dostępna jako lokacja lub budynek) cofania błędnych wyborów w rozwoju postaci. Po prostu płacimy za „wymazanie" umiejętności i zastępujemy je innymi. Wiele zabawy dają alternatywne rozwinięcia jednostek – ułatwia to budowanie armii nastawionych na optymalne zgranie zdolności specjalnych. Przypomnijmy, że niektórzy herosi mają specjalizację związaną z danym typem istot – teraz możemy bardziej urozmaicić powierzoną im armię, dołączając potencjalnie do trzech rodzajów jednostek o różnych zdolnościach, korzystających z tej samej premii bojowej dowódcy. Inaczej mówiąc, niepostrzeżenie i nieinwazyjnie dla klimatu w rozgrywkę wkradły się bogatsze elementy taktyczne. Wreszcie można też spieniężać nadmiar niepotrzebnych artefaktów. Zmodyfikowano również rozgrywkę wieloosobową, ale na przykład w trybie hotseat (kluczowym dla serii) AI wciąż wykonuje swoje ruchy koszmarnie długo. Ogólnie jednak mamy do czynienia ze swoistą wersją „vanilla" gry, choć nie zawierającą wcześniejszych kampanii. Cieszy także obecność edytora map. Dla posiadaczy „podstawki" – cenny nabytek, dla dotąd wstrzymujących się z zakupem „hirołsów" – najlepsza okazja. Trzeba pamiętać też, żeby wziąć urlop z pracy, wolne ze szkoły, rozwód z rodziną... ale tak to już jest z tą serią.





LUCAS THE GREAT

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + No cóż... Heroes of Might and Magic - trzeba więcej?
- − Nie stwierdzono

GRAFIKA
- + Świetne projekty nowych jednostek
- − Pokraczny model wiwerny

DŹWIĘK
- + Jak w „podstawce" - rewelacja
- − Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- + Jeszcze więcej nacji, jeszcze więcej kombinacji...
- − Nie stwierdzono

[illegible] jest znacznie [illegible] taktyczne, [illegible] jednak nie znaczy, że straciło radosną [illegible] serii



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA

PRODUCENT

WYDAWCA

WERSJA JĘZYKOWA

CENA

INTERNET

WYMAGANIA

ONLINE

FIFA 08



Po udanej Fifie 07 nadzieje na jeszcze lepszą kolejną odsłonę cyklu były jak najbardziej uzasadnione

W branży gier komputerowych trzeba ciągle wymyślać coś nowego, zaskakiwać użytkowników i próbować przebić konkurencję innowacyjnymi pomysłami. Zmiany są kluczem do sukcesu. Niestety, Electronic Arts, największy wydawca gier na świecie, najwyraźniej zapomniał o tej podstawowej regule.

ZOSTAŃ GWIAZDĄ

Jedyną znaczącą, od razu rzucającą się w oczy zmianą względem Fify 07 jest wprowadzenie nowego trybu „Zostań gwiazdą". Umożliwia on kierowanie tylko i wyłącznie jednym zawodnikiem przez cały sezon. Owego gracza wybieramy z listy zawodników naszego klubu lub po prostu sami go tworzymy. To drugie rozwiązanie jest o tyle lepsze, że daje szansę wpływania na kierunek rozwoju pupila. W tym przypadku rozdzielamy zdobywane punkty doświadczenia (tak jak w RPGach), faworyzując pewne umiejętności (np. drybling) kosztem innych (np. słabszej gry głową). Sam pomysł świetny, ale zmarnowany przez niedopracowaną sztuczną inteligencję. Konieczność gry jednym zawodnikiem sprawia, że często biernie przyglądamy się meczowi rozgrywanemu przez komputer, czekając, aż któryś z kolegów łaskawie poda nam piłkę. O ile w środkowej strefie boiska nie musimy czekać długo, w przypadku wykonywania ataku pozycyjnego na połowie przeciwnika czas ten znacznie się wydłuża. Poza tym nasi wirtualni koledzy często nie dostrzegają, na jak dobrych pozycjach się wystawiamy. Ale cóż możemy zrobić? Tylko czekać i patrzeć, jak napastnicy próbują przebić się przez mur obrońców, tracąc przy okazji piłkę. Kolejnym niedopatrzeniem okazało się pozbawienie wersji komputerowej specjalnej kamery, dostępnej tylko w nowym trybie. W Fifie 08 na Xboxa 360 można podziwiać akcję zza pleców naszej gwiazdy, co wygląda bardzo widowiskowo i znacząco ułatwia wykonywanie sztuczek. To ostatnie stanowi kolejną bolączkę gry. Mając do dyspozycji pada z analogową gałką odpowiedzialną wyłącznie za robienie trików, gra się świetnie. Zabawa w Fifę na klawiaturze to przyjemność bardzo wątpliwa. Wracając do trybu „Zostań gwiazdą", warto wspomnieć o jego wariacji, czyli możliwości pokierowania całą formacją. Dopiero ta opcja, oddająca pod naszą kontrolę do pięciu zawodników, nie grozi zanudzeniem się na śmierć. Tylko jedno dobre rozwiązanie to stanowczo za mało, by rywalizować z konkurencyjną serią Pro Evolution Soccer.



Posiadacze konsoli [illegible] się tak [illegible] wizualną

ZAGRAJMY RAZ JESZCZE W TO SAMO

Fifa oferuje naprawdę sporo różnych trybów zabawy. Oprócz wspomnianego powyżej mamy tu turnieje, wyzwania, trening, możemy wcielić się w menadżera drużyny (świetny tryb kariery) lub wziąć udział w ligach interaktywnych. Tylko

DETALE





DETRONIZACJA KRÓLA

Panowie z EA mają od kilku lat tylko jeden cel – sprawić, by Fifa znów była najlepszą wirtualną kopaniną. Poniżej przedstawiamy krótką historię tego, co wydarzyło się na przełomie ostatnich 12 lat.



[illegible]



[illegible]



[illegible]

„NOWA OPRAWA GRAFICZNA NIE ZMIENIŁA SIĘ W OGÓLE WZGLĘDEM POPRZEDNIEJ CZĘŚCI, A RÓŻNICA MIĘDZY WERSJĄ PECETOWĄ A PRZYGOTOWANĄ NA KONSOLĘ NOWEJ GENERACJI WYPADA NA OGROMNĄ NIEKORZYŚĆ DLA KOMPUTERA"



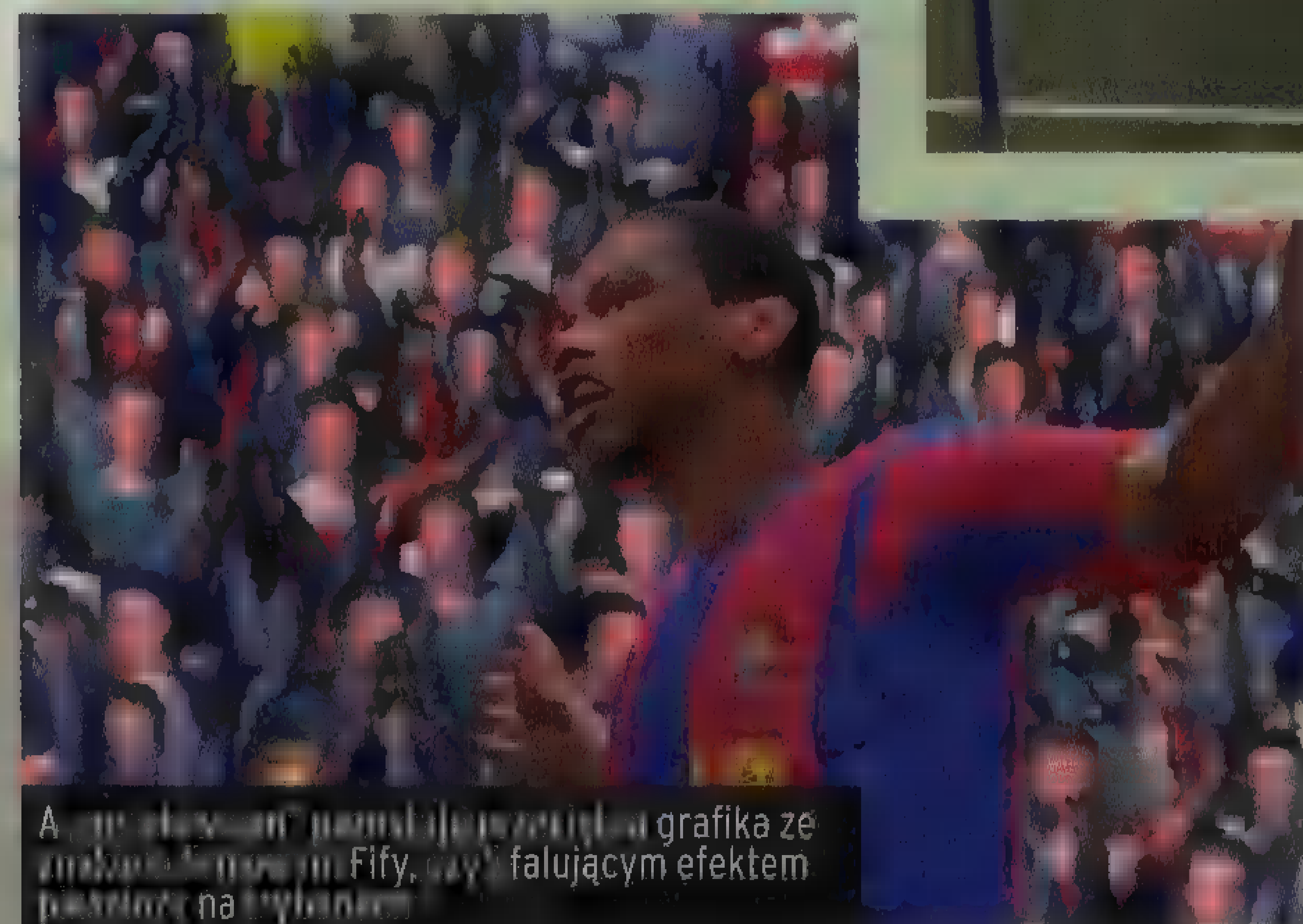




że to wszystko było już w poprzedniej odsłonie, a obecność takich drobiazgów jak ulepszone powtórki czy pojawienie się przedsezonowych meczów kontrolnych trudno nazwać znaczącymi innowacjami. Twórcy podnieśli za to poziom trudności, przez co strzelanie bramek stało się trudniejsze. Niestety, rozwiązanie owo zamiast służyć realizmowi, czasem go obniża. Chcąc sprawdzić, jak gra się samym bramkarzem, zainicjowałem mecz Legia – Barcelona, licząc, że na najwyższym poziomie trudności Messi, Ronaldinho, Eto i Henry będą non stop zagrażać mojej bramce. Tymczasem przez cztery minuty doczekałem się tylko dwóch celnych strzałów!

Fajnie, że w nowej Fifie trudniej strzelać bramki, ale brak słów, gdy dochodzi do tak absurdalnych sytuacji. Na domiar złego oprawa graficzna nie zmieniła się w ogóle względem poprzedniej części. Co gorsza, różnica między wersją pecetową a przygotowaną na konsole nowej generacji wypada na ogromną niekorzyść komputera. Trudno





A [illegible] grafika ze [illegible] Fify, czyli falującym efektem [illegible] na trybunach

się temu dziwić, patrząc na tak śmieszne wymagania sprzętowe. Electronic Arts najwyraźniej wolał, by gra wyglądała gorzej, ale działała jak największej liczbie użytkowników. Przechodząc do oprawy dźwiękowej, to w kwestii piosenek jest jak zwykle, czyli doskonale. Lecz komentarz Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza pozostawia sporo do życzenia. O ile w poprzednich dwóch odsłonach był atutem gry, tak teraz obniża grywalność. Gross tekstów pochodzi z poprzedniej wersji, a jeśli już trafią się nowe, to najczęściej słyszymy je w zupełnie nieodpowiednich momentach. Towarzyszące nieudanym i słabym strzałom w sam środek bramki komentarze typu: „Cóż za doskonałe uderzenie" stanowią chleb powszedni...

Wiem, że potraktowałem dość ostro najnowszą Fifę, ale brak większych zmian oraz niedopracowanie fajnych pomysłów nie zasługują na ulgowe traktowanie. Jednak pomijając te wszystkie wady, Fifa 08 to wciąż dobra i grywalna pozycja. Zwłaszcza że oferuje Orange Ekstraklasę oraz tysiące licencjonowanych klubów, zawodników i stadionów. Byłem miło zaskoczony, gdy po pierwszym odpaleniu gra zapytała, czy ma połączyć się z Internetem w celu uaktualnienia składów. Gdybym oceniał najnowszą Fifę bez jakiegokolwiek kontekstu, dałbym jej wyższą notę. Lecz trudno nie pamiętać, że ponad 90% tego, co właśnie dostaliśmy, było już rok temu w pudełku z napisem „Fifa 07". ■ **PAMP**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Nowy tryb, zwiększenie poziomu trudności, licencje
- Bardzo mało zmian względem poprzedniej części

GRAFIKA
- Małe wymagania sprzętowe
- Jak rok temu, w porównaniu z Xboxem 360 to porażka

DŹWIĘK
- Mnóstwo świetnie dobranych utworów muzycznych
- Komentarze nie pokrywają się z akcjami

ŻYWOTNOŚĆ
- Dużo trybów dla jednego gracza i rozgrywka sieciowa
- Brak

OGÓLNIE Jednak [illegible] Oczekiwałem [illegible] niż [illegible] temu a [illegible]



DETALE
- 26 dodatkowych leveli
- 8 dodatkowych trybów gry
- 10 bonusowych artów
- 5 filmów
- 25 zdjęć

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt
PRODUCENT
Heavy Iron Studios
WYDAWCA
THQ Inc.
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
79,99 zł
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB
ONLINE
Tak

RATATUJ


Jedna z [illegible] posiłku razem z Rene

Czy to możliwe żeby szczur został kucharzem? No cóż, w filmach i grach komputerowych wszystko jest możliwe. Poznajcie Remy'ego

Remy to sympatyczny kanałowy szczur, od którego wielu szefów kuchni mogłoby się uczyć skomplikowanej sztuki przygotowywania posiłków.

Żyje we Francji, która słynie z przeróżnych smakołyków. Ten niezwykle zmyślny zwierzak powstał na potrzeby filmu studia Pixar i wprost z dużego ekranu trafił do gry. Ratatuj to platformówka, która śmiało może konkurować z wydanym niedawno Shrek Trzeci. Obie gry łączy filmowy rodowód, charakterystyczna rysunkowa grafika, liczne wstawki filmowe i zręcznościowy charakter. Jednak na tle opowieści o zielonym Ogrze Ratatuj wyróżnia się bardzo pozytywnie. Jest... mniej nudna. Praktycznie co chwilę na ekranie spotykamy się z czymś nowym. Może to być spływ kanałami, omijanie przeszkód, jazda na kolorowej piłce, rozbrajanie pułapek przy pomocy drewnianych łyżeczek, skakanie na wystających prętach, czy puszkach po konserwach, rzucanie psu kości, ukrywanie się w kartonach i wiele, wiele innych atrakcji. Rewelacyjnym etapem jest np. ten, w


[illegible] w [illegible] szczurek musi uciekać przed rozjuszonym kuchar[illegible]

którym nasz mały podopieczny musi uciekać przed rozwścieczonym kucharzem. Akcja jest wartka i dynamiczna, potrzeba więc zręcznych palców, aby wykonywać wszystkie skomplikowane ewolucje.

Przez całą grę zbiera się małe gwiazdki, a dodatkowo - jako bonusy – inne przedmioty. Jeśli uda nam się uzbierać wymaganą ilość (np. 7 strzałek) uzyskujemy dostęp do dodatkowych obszarów (np. magiczna serowa kraina). Oprócz ogromnej frajdy, jaką mają zwłaszcza najmłodsi w czasie zwiedzania etapów, jeszcze większa przyjemność płynie chyba z możliwości odblokowania ogromnej ilości bonusów.

Są to zarówno dodatkowe filmy, grafiki, etapy jak i tryby gry. Wśród nich – dla tych, którzy zapragną wycisnąć z gry ostatnie poty – są do odblokowania specjalne Super Sekrety. Można np. zagrać w przyspieszoną wersję gry, lub taką, w której Remy zostawia na ziemi ogniste ślady, o trybie Nightmare nie wspominając. Choć generalnie gra się w Ratatuj niezwykle przyjemnie, nie sposób nie wspomnieć o dwóch mankamentach. Pierwszym jest obsługa kamery. Nie ustawia się ona niestety automatycznie za bohaterem i trzeba ją przestawiać ręcznie. Robi się to jednak niewygodnie (klawiszami) lub jeszcze mniej wygodnie (myszą). Często za sprawą źle ustawionej kamery trudno wykonać skomplikowane skoki i ewolucje.

Drugą kwestią jest poziom trudności. O ile na początku jest on banalny, o tyle w połowie gry gwałtownie rośnie. Brak możliwości zapisu w dowolnym momencie powoduje w konsekwencji, że wiele zręcznościowych fragmentów trzeba przechodzić po wielokroć. Ogólnie jednak wśród platformówek Ratatuj stanowi pozycję bardzo udaną. Z jednej strony dzieje się tak za sprawą sympatycznego bohatera i śmiesznych sytuacji, w których się znajdzie, z drugiej za sprawą udanych projektów etapów i zróżnicowanych pomysłów na rozgrywkę. ■ **MASTERMIND**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Łatwa do nauczenia, zabawna, urozmaicona
- − Problemy z kamerą, obsługa myszką i klawiszami

GRAFIKA
- + Szczurki, przerywniki filmowe, niektóre lokacje
- − Niska jakość tekstur, niektóre lokacje

DŹWIĘK
- + Rozbrajające dialogi, przyjemna, urozmaicona muzyka
- − Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- + Tryby, bonusy, multiplayer
- − Niektóre wyzwania dość trudne

OGÓLNIE Ratatuj udowadnia, że gry dla dzieci nie muszą [illegible] nudne. W[illegible] z [illegible] basenu!



KONKURS

KOMPANIA BRACI

NA LINII FRONTU



Zadanie:
Ile stron konfliktu jest
w Kompania Braci: Na linii frontu?

Do wygrania:
15 sztuk gry
Kompania Braci: Na linii frontu!

http://www.gram.pl/KompaniaBraci

gram.pl
Z CDPROJEKT

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

DETALE

- [illegible] z 50 [illegible]
- [illegible] danych

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD [illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
Sega

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV 1,3 [illegible] 256 [illegible] karta [illegible] 32 [illegible]

ONLINE
Tak

FOOTBALL MANAGER 2008

Mecze Barcelony z Realem Madryt to piłkarskie klasyki. Ich wirtualnymi odpowiednikami są konfrontacje najlepszych gier futbolowych: Fify z PES i Championship Managera z Football Managerem

Wbrew pozorom w piłkarskim menadżerze, grze opartej na tabelkach, można zmienić dużo. Różnice między dwiema kolejnymi odsłonami nie będą kolosalne, ale z pewnością wpłyną na grywalność. Najnowszy Football Manager 2008 stanowi najlepszy dowód na to, że panowie ze Sports Interactive z wielkim entuzjazmem podchodzą do swojej pracy, starając się stworzyć idealny piłkarski menadżer.

ZMIANY, INNOWACJE I CAŁA RESZTA

Jest kilka istotnych zmian, o jakich powinniście wiedzieć. Na pierwszy ogień pójdzie tak zwany silnik meczowy. W najnowszej odsłonie możemy dokonywać zmian taktycznych bez konieczności pauzowania zabawy, zaś ich efekty ujrzymy od razu. Twórcy potrafili też umiejętnie oddać atmosferę towarzyszącą piłkarskiemu świętu. W dniu meczu zobaczymy jego zapowiedzi, będziemy mogli sami zmotywować zawodników, decydując, co im powiedzieć przed spotkaniem i w przerwie, każdemu z osobna przydzielić określone zadania na boisku, itp.

Kolejną zmianą jest pojawienie się Transfer Center ułatwiającego negocjacje, kupowanie nowych piłkarzy oraz jak najkorzystniejsze sprzedawanie zawodników. Ogólnie zarządzanie drużyną staje się jeszcze łatwiejsze, bo dostaliśmy narzędzie nazywane kalendarzem, w którym oprócz terminarza meczów znajdziemy tak istotne informacje, jak datę zamknięcia okna transferowego czy wygaśnięcia kontraktów piłkarzy. Z myślą o nowych użytkownikach autorzy stworzyli system podpowiedzi – wzorowany na tym z pakietu Microsoft Office. Ma on wyjaśnić początkującym graczom, gdzie i jak wykonać najważniejsze czynności. Pomysł dobry oraz godny pochwalenia, ale zdecydowanie wymaga dopracowania. Generalnie czas zapisywania i wczytywania oraz prędkość generowania wyników meczów uległy skróceniu względem poprzedniczki. Poszerzono i rozbudowano finansowy aspekt prowadzenia piłkarskiej drużyny, a ocenę naszej uzależniono również od dobrych relacji z kibicami. Zadbamy o nie, organizując tzw. Open Days, podczas których zawodnicy spotkają się z kibicami. Drobnych zmian występuje więcej, ale brak tu miejsca, by wyliczyć je wszystkie. Większość z nich podnosi grywalność, zaś Football Manager, mimo pewnych braków (niektórych licencji), jest zdecydowanie najlepszym piłkarskim menadżerem na rynku. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Rozbudowana, ale łatwa w obsłudze, liczne zmiany
− Brak licencji na wszystkie kluby

GRAFIKA
+ Poprawiony silnik meczowy
− Brak

DŹWIĘK
+ Odgłosy boiskowej wrzawy
− Nie jest to typ zbyt udźwiękowionej gry

ŻYWOTNOŚĆ
+ Gwarancja rozrywki na długie tygodnie
− Brak

[illegible] skiego menadżera od Miles'a Jacobsona i Sports Intera[illegible] tak [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Dawno, dawno temu była sobie strzelanina, która zrewolucjonizowała cały gatunek. A nazywała się Quake

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Splash Damage

WYDAWCA
Id Software

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
99,90 zł

INTERNET
www.enemyterritory.com

WYMAGANIA
PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 128 MB

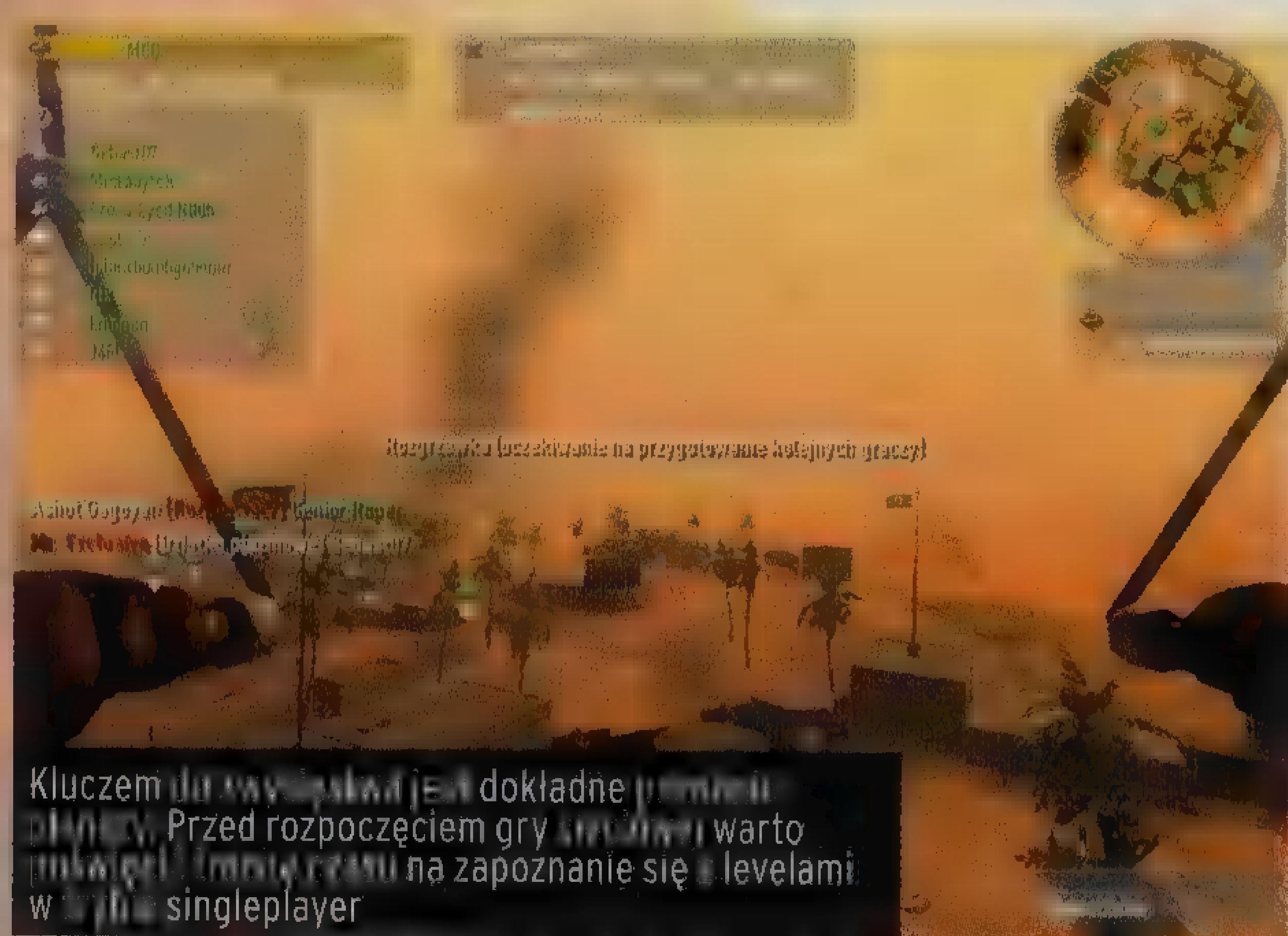
ONLINE
Tak

Enemy Territory: Quake Wars powstało dzięki połączeniu sił programistów z Id Software i Splash Damage. Tych pierwszych chyba nie trzeba nikomu przedstawiać, zaś drudzy zdobyli rozgłos dzięki świetnej multiplayerowej grze Wolfenstein: Enemy Territory.

1% FABUŁY I 99% AKCJI

Akcja recenzowanego tytułu przenosi nas do 2065 roku i poprzedza wydarzenia znane z Quake 2. O tym, że źli i bezduszni Stroggowie najechali Ziemię, a w jej obronie stanęły oddziały GDF (Global Defence Force), dowiadujemy się z krótkiego intro, poprzedzającego menu główne. Zresztą fabuła nie odgrywa tu żadnej roli, ponieważ mamy do czynienia ze strzelanką stworzoną z myślą o rozgrywce wieloosobowej.

Choć istnieje możliwość wyboru opcji „Graj z SI", singleplayer ma na celu jedynie zapoznanie nas z mechanizmami gry, zdolnościami postaci oraz planszami, na których wkrótce zmierzymy się z żywymi przeciwnikami. Tak więc jeśli ktoś nie ma dostępu do Internetu, może w tym miejscu przestać czytać recenzję, ta gra nie jest bowiem dla niego.


Kluczem do zwycięstwa jest dokładne poznanie planszy. Przed rozpoczęciem gry sieciowej warto poświęcić trochę czasu na zapoznanie się z levelami w trybie singleplayer

Rozpoczynając zabawę, musimy wybrać jeden z trzech dostępnych trybów: Kampania, Gra na czas i Cel. W tej pierwszej są do rozegrania trzy misje pod rząd – wygrywa drużyna, która zatriumfuje w co najmniej dwóch potyczkach. W Grze na czas walczymy dwukrotnie na tej samej mapie – raz jako obrońcy i raz jako agresorzy, a zwycięża grupa, która spełni swoje cele w krótszym czasie. Natomiast Cel to zwykła pojedyncza potyczka z szeregiem zadań do wykonania. Główne zadanie zawsze sprowadza się albo do atakowania terytorium wroga w celu przechwycenia lub zniszczenia czegoś, albo obrony tego czegoś. Lecz zadania poboczne zależą od tego, jaką postacią kierujemy.



DETALE
- 2 rasy
- 30 broni
- 17 narzędzi
- 13 pojazdów
- 5 klas żołnierzy
- 3 tryby gry
- 5 poziomów trudności

PIĘCIU WSPANIAŁYCH

Opowiadając się po stronie GDF, do wyboru otrzymuje się pięć klas postaci: Żołnierz, Sanitariusz, Inżynier, Radiooperator i Szpieg. Jednostki Stroggów nazywają się trochę inaczej, ale zasada funkcjonowania jest podobna (lecz nie identyczna, o czym będzie jeszcze mowa). Każda klasa posiada specyficzne umiejętności, a jej wybór wiąże się z określonym stylem gry. Na przykład Szpieg



[redacted] się [redacted] stronie [redacted] daje możliwość [redacted] z ich [redacted] - np. [redacted] bardzo [redacted]

DOBRZE WYWAŻONE CYFERKI

[redacted] oddali do [redacted] pokaźny [redacted] się tu [redacted] oraz pojazdy. Na [redacted] parametry zostały dobrze [redacted] a [redacted] ma [redacted] plusy i [redacted] temu nie [redacted] do takich [redacted] w [redacted], gdzie [redacted] graczy [redacted] rakiet.



[redacted] znacząco ułatwią walkę [redacted] na [redacted] potencjał [redacted], ale mankamentem wielu [redacted] nich jest słaby [redacted]

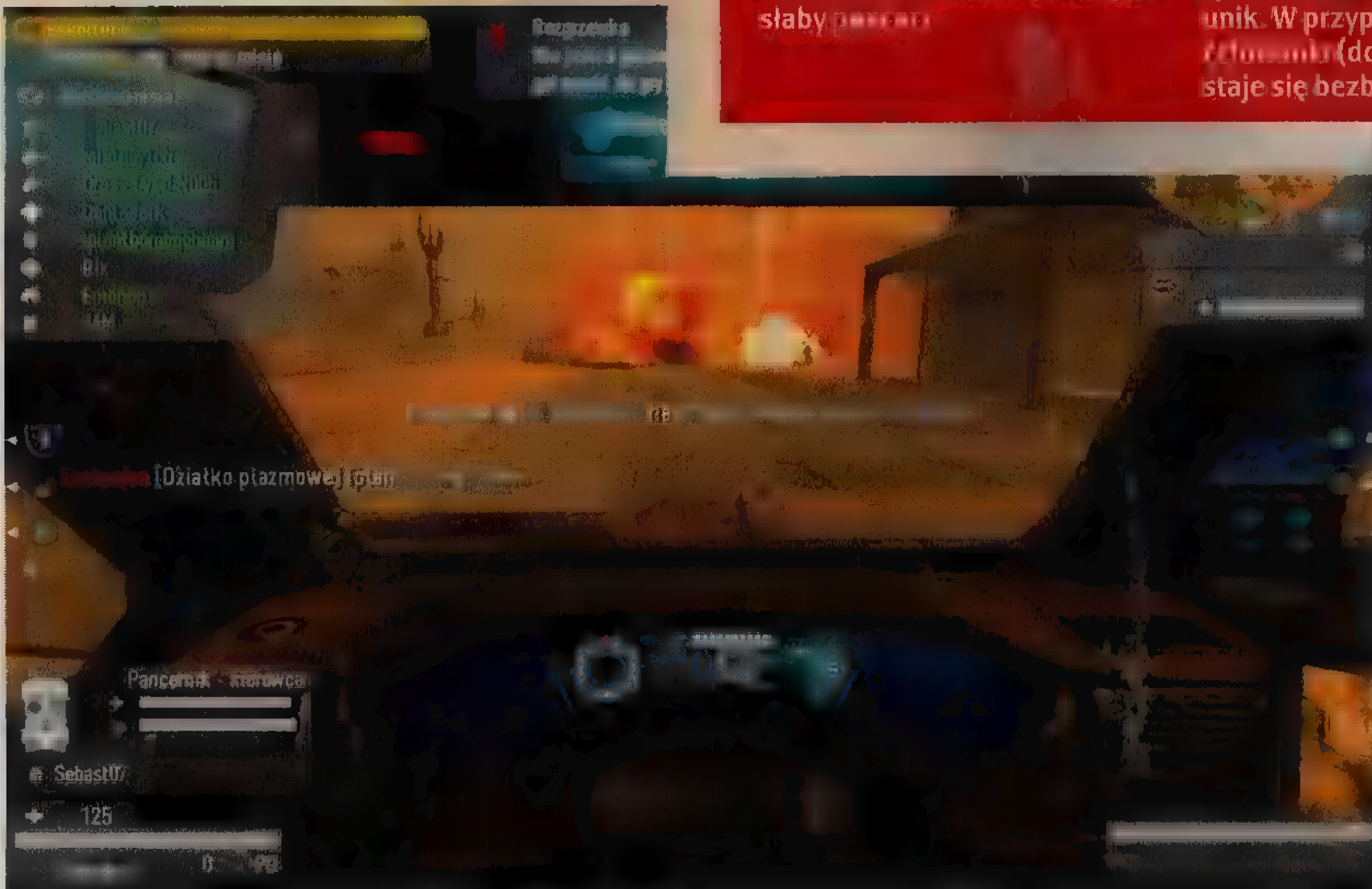


[redacted] strzelając [redacted] ra- [redacted] namierzania, [redacted] o tym [redacted] zrobić unik. W przypadku ręcznego [redacted] (dość trudne) [redacted] staje się bezbronny



Działa [redacted] zostać [redacted] ne na [redacted] określone klasy [redacted]. Dodatkowa siła ogniowa jest nieoceniona, [redacted] trzeba bronić jakiejś [redacted]

może przebierać się za żołnierzy wroga i używać zasłon dymnych, Inżynier – obsługiwać wieżyczki, naprawiać pojazdy i rozbrajać ładunki wybuchowe, zaś Radiooperator – rozdawać kolegom amunicję i wzywać wsparcie lotnicze. Generalnie klasy zostały dobrze wyważone, a granie każdą może przynieść sporo frajdy. Niestety nie zawsze da się wybrać ulubioną klasę, bo na planszy wolno przebywać tylko określonej liczbie przedstawicieli danej jednostki. Za wykonywanie wspomnianych wcześniej zadań pobocznych (np. włamania się gdzieś lub zbudowania czegoś) dostajemy punkty doświadczenia oraz nagrody w postaci medali, ulepszonych broni i wzrostu umiejętności bojowych. Takie „podpakowanie" postaci działa w obrębie jednej rozgrywki, więc zadania poboczne najbardziej opłaca się wykonywać w kampanii, gdzie tym samym bohaterem kierujemy w trzech potyczkach pod rząd. Przejdźmy do Stroggów, którzy mają bardzo podobne klasy postaci, co GDF, ale o troszkę innych właściwościach. Dzięki temu wybór strony konfliktu nie jest jedynie kosmetyczny i naprawdę ma wpływ na rozgrywkę. A różnica wynika z faktu, że wcielając się w obcych najeźdźców, dostaniemy do dyspozycji ich kosmiczną technologię. I tak Szpieg Stroggów zamiast granatów dymnych posiada przenośne urządzenie teleportujące a np. odpowiednik Radiooperatora może rozstawiać czasowe osłony energetyczne, chroniące kompanów oraz pojazdy. I jedyne, co można zarzucić twórcom, to fakt, że poszczególne bronie nie są opisane w menu wyboru postaci, tylko w instrukcji. O ile w przypadku GDF nie stanowi to problemu, to przy Stroggach nie wiadomo, czym Rozpruwacz różni się od Unicestwiacza.





PIEKŁO NA POLU WALKI

Do naszej dyspozycji oddano też kilkanaście pojazdów – od transportowców, przez mechy i czołgi, po helikoptery. Ich obecność znacząco uatrakcyjnia oraz urozmaica zabawę. Ponieważ jednak część misji rozgrywa się w podziemnych bazach, bunkrach, itp., wehikuły bojowe nie odgrywają tu tak kluczowej roli jak np. w Battlefield. Nie wspominam o tej grze przypadkowo. Niestety, recenzowany tytuł nie posiada opcji komunikacji głosowej z członkami drużyny. Choć przywołuje się klawiszem myszki menu rozkazów i komend, koordynowanie za jego pomocą jakichś większych akcji nie wchodzi w grę. Tak więc głównie działamy na własną rękę, a wielka bitwa to w rzeczywistości szereg pojedynczych potyczek pomiędzy poszczególnymi zawodnikami. Zresztą nie ma tu czasu na planowanie akcji. Po prostu bierzemy czołg i strzelamy do wszystkich przeciwników znajdujących się w zasięgu wzroku.

„WYBÓR STRONY KONFLIKTU NIE JEST JEDYNIE KOSMETYCZNY I NAPRAWDĘ MA WPŁYW NA ROZGRYWKĘ"

Podsumowując, Enemy Territory: Quake Wars oferuje szybką oraz intensywną walkę. Nie znajdziecie tu żadnych nowatorskich pomysłów czy innowacyjnych rozwiązań. Twórcy postawili sobie za cel stworzenie grywalnej, emocjonującej strzelanki wieloosobowej, umożliwiającej wciągającą zabawę na najwyższym poziomie. I z tego zadania wywiązali się doskonale. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- (+) Spory arsenał broni, gadżetów i pojazdów
- (−) Brak opcji komunikacji głosowej oraz opisów broni

GRAFIKA
- (+) Modele pojazdów oraz postaci, efekty wizualne
- (−) Średnie wybuchy, nie da się zachwycać ich pięknem map

DŹWIĘK
- (+) Wyraziste odgłosy broni oraz dźwięki z pola bitwy
- (−) Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- (+) Setki serwerów i tysiące czekających graczy
- (−) Wyłącznie dla osób posiadających dostęp do internetu

[redacted] Bardzo [redacted] sieciowa. Idealna, gdy chcemy [redacted] trochę [redacted]



DETALE
- 7 etapów
- 1 nowy przeciwnik
- 1 nowa broń



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
Electronic Arts Polska
PRODUCENT
Valve Software
WYDAWCA
Valve Software
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
Tak

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Niczym rasowy serial Episode Two kontynuuje wydarzenia pierwszego dodatku. Zobacz, co jeszcze zdarzyło się w okolicach Cytadeli

Kolejny dodatek do Half Life'a 2 trafił na sklepowe półki. Nie od rzeczy będzie zatem pokrótce przypomnieć, jak zakończyła się historia w Episode One. Jak pamiętamy, Gordon Freeman i Alyx Vance uciekli w brawurowy sposób z Cytadeli, stojącej nieopodal City 17. Obecnie – w Episode Two – para zmierza do bazy rebeliantów położonej w White Forest, bo tylko tam odczytać można dane, które wyniosła z Cytadeli Alyx. Dodatkowo w okolicy pojawił się tajemniczy portal.

Czym jest i co należy z nim zrobić? Tę zagadkę musicie rozwikłać osobiście. A warto, albowiem Episode Two potwierdza, iż Half Life 2 to jedna z najciekawszych i najlepszych gier FPS, jakie kiedykolwiek stworzono. Oczywiście jak zwykle będziemy nie tylko strzelać, biegać i podziwiać znakomite animacje oraz przednie filmiki, ale również pojeździmy i rozwiążemy szereg łamigłówek, opartych o zasady fizyki. Ale po kolei. Pod względem fabuły, miejsc i sposobu prezentowania akcji śmiało można przyrównać ów epizod do rasowego thrillera, a momentami horroru. Rozpoczynamy na torowisku, zachodząc w głowę, jakimż to cudem przeżyliśmy taką kraksę. Wkrótce staniemy się świadkami zjawisk dziwnych (portal, wibracje powietrza), przerażających (ataki kolejnych fal przeciwników) oraz zaskakujących (spotkania ze starymi znajomymi).

Zwiedzimy nieczynne torowisko, podziemne jaskinie i tunele pełne Antlionów, fabryki, liczne domostwa (w większości zrujnowane), wspomnianą bazę White Forrest, a także sporo otwartych przestrzeni. Ten ostatni aspekt odróżnia Episode Two od One i przyznać trzeba, że górzyste i pokryte lasami tereny robią wspaniałe wrażenie. Przemierzamy je samochodem – zazwyczaj w towarzystwie Alyx, ale również jej psa i jednego z Vortów. Służą oni (poza psem) radą i podpowiadają, na co warto zwrócić uwagę. A miejsc, których lepiej nie przegapić, jest całkiem sporo. Owszem, można gnać pojazdem na złamanie karku i starać się wypełnić wszystkie założenia scenariusza (wówczas siedem etapów gry starczy na ok. sześć godzin), lecz można też eksplorować teren, wydłużając rozgrywkę niemal dwukrotnie. Z upływem czasu nasz samochód zostaje zmodyfikowany i wyposażony w radar, dzięki któremu łatwiej





Łowca w [illegible] są p[illegible] dość [illegible]


[redacted] się rasowy horror

POLOWANIE NA STRIDERY

Dotychczas do „szczudlaków" trzeba było strzelać, z czego popadnie. W Episode Two jest już dużo łatwiej. Najpierw ze specjalnego stanowiska z odnawialną energią zabieramy pocisk. Następnie celujemy w przeciwnika i za pomocą Gravity Guna miotamy nim w kierunku Stridera tak, że się doń przykleja. Ostatni etap to naciśnięcie fire dowolnej broni. Eksplozja rozrywa bestię na strzępy...






zlokalizujemy ukryte punkty. W większości będą to zapasy amunicji i broni. Zdobędziemy je, rozwiązując zagadki. Te ostatnie mają zróżnicowany poziom trudności. Banalne polegają na dostaniu się w z pozoru niedostępne miejsce lub rozwaleniu desek w podłodze. Znajdą się też jednak takie, które przykują naszą uwagę na dłużej, powodując, że w kilku miejscach grozi nam nawet utknięcie.





Zazwyczaj są to akcje dość spektakularne. Trzeba na przykład przechylić uszkodzony most za pomocą wraków samochodów lub wykorzystać zmyślną platformę po to, żeby utworzyć dźwignię. Znalezienie właściwego rozwiązania daje w owych przypadkach sporo satysfakcji. Pomaga w tym przemyślany scenariusz, w którym nie natykamy się bezustannie na hordy wrogów. Episode Two równomiernie rozkłada momenty dynamiczne oraz takie, w których mamy czas, by pochodzić po okolicy i rozwikłać łamigłówki. Za to wielki plus. Jak na dodatek Episode Two oferuje niezbyt wiele nowości. Jeden nowy przeciwnik i modyfikacja znanej broni to chyba niezbyt dużo.

Trzeba jednak przyznać, że oba nowe „ficzersy" przygotowano ze smakiem. Wróg – a jest nim Hunter – towarzyszy zazwyczaj Striderom, porusza się piekielnie szybko i przypomina trochę pieska Alyx. Z tą różnicą, iż sieje on do nas z broni dystansowej i rzuca granatami. Modyfikacja tyczy się Gravity Guna – za sprawą specjalnych pocisków staje się on śmiercionośną bronią w walce ze Striderami. W czasie szybkiego kursu, który przejdziemy w ramach fabuły w White Forest, dowiemy się, że najpierw trzeba pocisk wystrzelić, tak by przyczepił się do „szczudlaka", [redacted] następnie należy go zdetonować z dowolnej broni. Eksplozja rozwali wroga na malownicze kawałki. Widać to zwłaszcza w końcówce epizodu, gdy przyjdzie nam zniszczyć kilka Striderów pod rząd.

Choć oba dodatki są sympatyczne, to wydają się jednak mizerne pod względem ilości. Hunterów trochę wprawdzie zabijemy, ale pociskami do Gravity Guna zabawimy się dopiero pod koniec gry. Kwestii udźwiękowienia i grafiki nie warto w zasadzie poruszać. Pod tym względem niewiele zmieniono. Mówiąc wprost, HL 2: Episode Two zachwyca dokładnie tak jak poprzednie odsłony, choć oczywiście Bioshock czy Timeshift prezentują już wyższą klasę. Episode Two jest znakomity także pod względem tempa i zróżnicowania rozgrywki. Gra raz to przyspiesza, raz daje odetchnąć, zdarzają się momenty przypominające klimatem te z „jedynki", kiedy to, zaszczuci, walczyliśmy o każdy HP i najmniejszy nabój do pistoletu. Innym razem z kolei z rakietnicą w ręku i GG na podorędziu spopielamy stada wrogów, z latającym nam nad głową helikopterem włącznie. Jest naprawdę nieźle. Malkontenci mogą wprawdzie narzekać, że większość rozwiązań w zasadzie już widzieliśmy, [redacted] niewielka liczba nowości to nic nadzwyczajnego, ale...

Nie zmienia to faktu, iż HL 2 nadal stanowi jedną z najbardziej wciągających gier, jakie stworzono. Dopiero przy okazji premiery drugiego epizodu możemy również stwierdzić, że pomysł, aby w ten sposób wydawać dodatki, wypalił. Zgrabnie poprowadzona fabuła, świetnie zrealizowane filmiki, które pozwalają poczuć się uczestnikiem wydarzeń, sprawiają, że na kolejną część czeka się niczym na odcinek ulubionego serialu. I choć do premiery Episode Three pozostało jeszcze sporo czasu, to możemy was zapewnić, że już nie możemy się doczekać. A trzeba przy tym pamiętać, że kroi się miły romansik. Ach, ten Gordon Freeman! Nie dość, że szaleje z giwerą, to jeszcze wyrwał taką laskę jak Alyx! ■ **MASTERMIND**

„CHOĆ DO PREMIERY EPIZODE THREE POZOSTAŁO JESZCZE SPORO CZASU, TO MOŻEMY WAS ZAPEWNIĆ, ŻE JUŻ NIE MOŻEMY SIĘ DOCZEKAĆ"






W [redacted] White Forest spotkamy rebeliantów, którymi [redacted] w ramię

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Różnorodność akcji, urozmaicone krajobrazy
– Mało nowości

GRAFIKA
+ Animacje, tekstury, bajeczne i realistyczne widoczki
– Już to widzieliśmy

DŹWIĘK
+ Strzelaniny, komunikaty Kombinatu, otoczenia, głosy
– Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
+ Zagadki, kilka alternatywnych dróg
– Gra w zasadzie na raz, siedem epizodów

OGÓLNIE Episode Two to udana [redacted] sprawdza się znakomicie, da[redacted]



PREMIERA JUŻ JEST

STRANGLEHOLD

Komputerowa kontynuacja filmu „Dzieci Triady" w reżyserii Johna Woo miała przyćmić to, co do tej pory widzieliśmy. Przyćmiła

INFO

PC

DYSTRYBUCJA
Electronic Arts Polska

PRODUCENT
Midway Games

WYDAWCA
Midway Games

WERSJA JĘZYKOWA
Angielska

CENA
129,90 zł

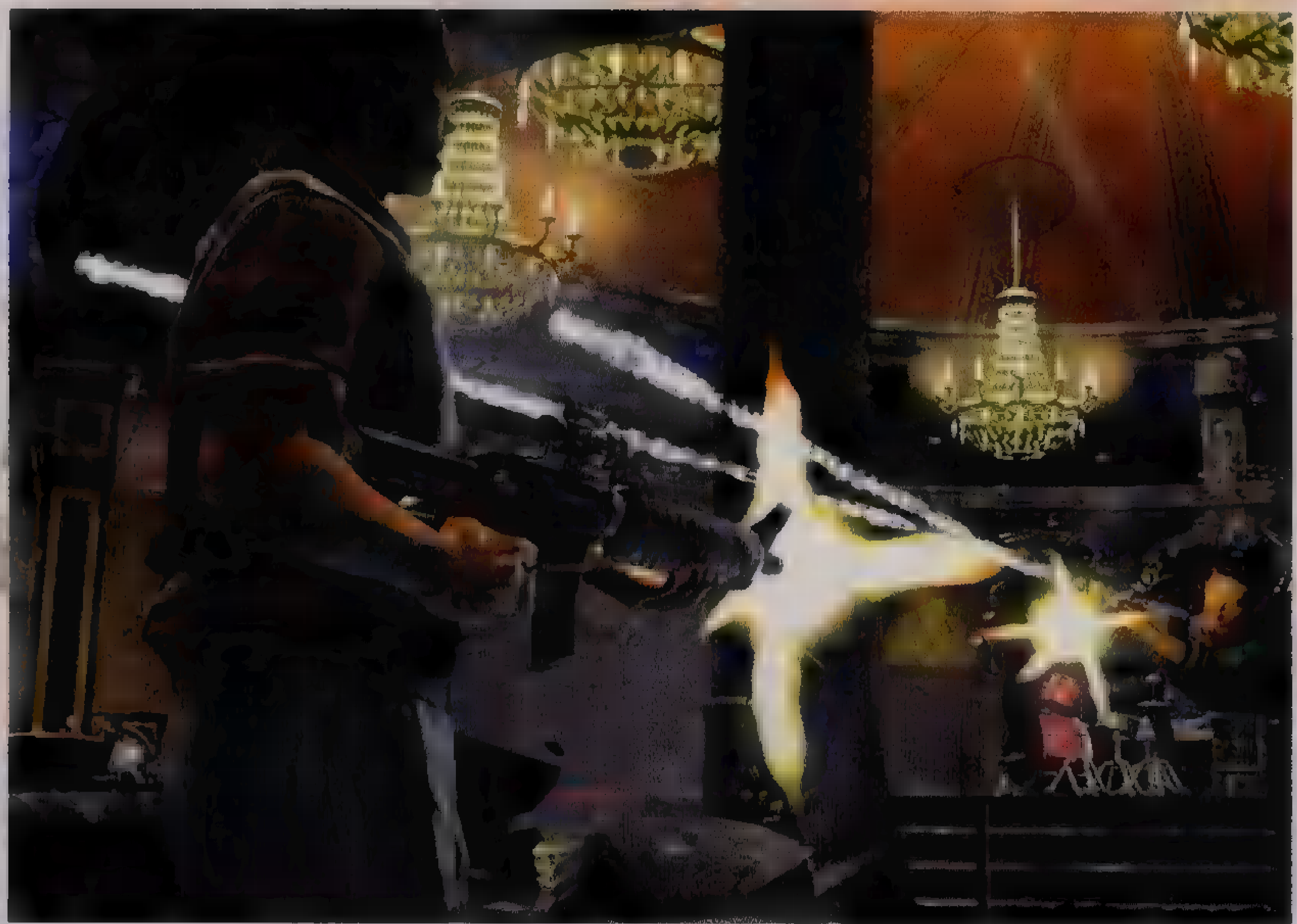
INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
Core 2 Duo 2,3 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB

ONLINE
Tak

Diablo II, Max Payne, Warcraft, czy Doom to tytuły gier, które na stałe zapisały się na kartach historii. Każda ze względu na inne wartości i rozwiązania. Teraz dołącza do nich Stranglehold – najbardziej dynamiczna i filmowa gra akcji, jaką dotychczas widzieliście.

Zacznijmy od fabuły. Bohaterem, podobnie jak wspomnianego na wstępie filmu Johna Woo, jest działający na ulicach Hongkongu inspektor Tequila. Gra go, bo dokładnie tak należy to ująć, Yun-Fat Chow – zupełnie jak w kinowej wersji. Tequila należy do tego typu twardzieli, co to najpierw strzelają, a potem pytają o alibi. Działając niekonwencjonalnie, łamie często prawo, sprzeciwia się przełożonym, przez co nieraz napytał już sobie biedy. Tym razem, prowadząc śledztwo w sprawie zabitego policjanta, trafia na trop gangu, którego szefem jest Wong, ojciec jego wielkiej miłości sprzed lat osiemnastu. Więcej szczegółów nie zdradzimy, żeby nie psuć zabawy, ale warto jeszcze dodać, iż akcja pchnie nas z Hongkongu do Chicago i postawi na naszej drodze kilkunastu ważnych gangsterów, z których większość poślemy do piachu, odkrywając



„OPRAWA GRAFICZNA GRY TO PIERWSZA LIGA OBECNYCH PRODUKCJI"

przy tym niuanse miłosnej historii. Stranglehold jest strzelaniną w iście filmowym stylu. Nawiązuje tym samym do wspomnianego Maxa Payne'a, rozwijając kilka zastosowanych tam rozwiązań. Przede wszystkim bullet time. Tutaj nazywa się Tequila Time, a wszelkie akcje z jego wykorzystaniem okazują się niezwykle widowiskowe. Sam efekt natomiast jest dokładnie taki jak w Maxie. Wciskamy PPM i możemy eksterminować przeciwników, unikając gradu ich kul. Na tym jednak nie koniec. Czas zwalnia podczas karkołomnych ewolucji, które Tequila wykonuje praktycznie non stop. Sporo elementów otoczenia (poręcze, żyrandole, wózki, stoły, itp.) zaznacza się na biało, gdy stoi przy nich nasz detektyw. Oznacza to, że można z nich skorzystać. Jazda na wózku (da się nim kierować) z obrotami i szyciem do przeciwników lub huśtanie się na żyrandolach i jednoczesny ostrzał z jednej ręki to nie przelewki, wyglądają zaś... bajecznie! Nawet na tym jednak nie koniec! Nasz heros potrafi robić salta po odbiciu od ścian, ślizgać się po stołach i zmyślnie przeskakiwać mniejsze przedmioty (np. komody). Wygląda to extra, a gdy dodać jeszcze, że umie przylgnąć do ściany bądź słupa, by prowadzić

DETALE

- 7 etapów
- 4 Tequila Bomb
- Tequila Time
- Unreal 3.0 i Havok


Huśtanie się na żyrandolach daje niezłego kopa!


Uchylanie się przed kulami i walka na dwie bronie jednocześnie

LOKACJE NA MEDAL

W zasadzie każdy z etapów Strangleholda to istne dzieło sztuki. Gdyby jednak poproszono nas o pierwszą trójkę leveli, które najprzyjemniej demolować, ich lista wyglądałaby właśnie tak:


To co widzimy na ulicach Hong Kongu przechodzi ludzkie pojęcie. Tu najwięcej jest znaków i szyldów reklamowych, które możemy zestrzelić na głowy przeciwników


Rezydencja naszego głównego adwersarza zachwyca wschodnią architekturą. A i bez efektownych wybuchów się nie obejdzie, gdy helikopter zdemoluje dziedziniec


Najładniejsza lokacja w całej grze. Ogromna restauracja połączona z kompleksem rozrywkowym i kasynem. To tu automaty sypią strumieniami monet aż miło

„GRA JEST WSPANIAŁA I WSYSA JAK ODKURZACZ, CHOCIAŻ POD PEWNYMI WZGLĘDAMI AUTORZY POSZLI NA ŁATWIZNĘ"

ostrzał zza winkla, robi się naprawdę nieziemsko. Wisienką na torcie są natomiast cztery zdolności specjalne, które Tequila może stosować. Odnawiają się one tym szybciej, im bardziej efektownie wykańczamy wrogów. Podstawowa umiejętność polega na samoleczeniu – ot, taka podręczna apteczka. Drugą stanowi snajperski strzał, w trakcie którego w filmowy sposób obserwujemy lot pocisku i efektowny zgon trafionego delikwenta. Trzecim specjalnym zagraniem jest supermoc, dzięki niej przez krótką chwilę Tequila staje się odporny na obrażenia, a sam zadaje większe rany przeciwnikom. Ostatni to młynek, w czasie którego giną wszyscy znajdujący się w pobliżu przeciwnicy. Te tzw. Tequila Bombs są bardzo ładnie wykonane i szkoda, że nie ma ich więcej. Ponieważ stosuje się je bezustannie, pewne urozmaicenie byłoby w tym zakresie wskazane.



Skoro już jesteśmy przy grafice, trzeba konieczne powiedzieć, że zarówno projekty poziomów, jak i przerywniki zostały wykonane wzorcowo. Odwiedzamy m.in. ulice Hongkongu, doki, ogromną restaurację z kompleksem rozrywkowym, muzeum z wieloma odmiennymi salami wystawowymi, parking podziemny, kanały ściekowe, a nawet rezydencję głównego adwersarza. Zwłaszcza w początkowych etapach na naszej drodze znajduje się sporo różnego typu żelastwa (neony uliczne, systemy oświetleniowe), które można zestrzelić. Rani ono wrogów snopami iskier i zabija swoim ciężarem. Animacje zgonów są pierwsza klasa! Adwersarze padają w różnorodny sposób, kręcą w powietrzu efektowne piruety, a krew tryska na wszystkie strony. Pełna ekstaza. Poziom, na którym trafiamy do olbrzymiego kasyna, gdzie z automatów sypią się monety, w powietrzu latają fragmenty desek i kamieni ze ścian i słupów, a na ziemię sypią się w pył skruszone rzeźby oraz zniszczone zdobienia jest re-we-la-cy-jny. Inne zresztą z powodzeniem dotrzymują mu kroku. Widać również, że graficy przyłożyli się do filmików. Zbliżenia twarzy podkreślają mimikę aktorów. Doskonale rozróżniamy na nich zmarszczki, brwi, a nawet inny odcień włosów, krótko i długo strzyżonych. Przyznacie, że jeśli zwraca się uwagę na takie detale, to znaczy, iż poziom grafiki został wyśrubowany.



Stranglehold nie jest jednak pozbawiony wad, za które odejmujemy pół gwiazdki. Tylko tyle, bo gra jest wspaniała i wsysa jak odkurzacz, chociaż pod pewnymi względami autorzy poszli na łatwiznę. Liniowość bije po oczach niczym Gołota poniżej pasa. Z każdego pomieszczenia wiedzie do kolejnych wyzwań jedna droga, a odstępstw od owej reguły nie ma. Do tego w grze istnieje sporo niewidocznych ścian, nie da się zeskakiwać z wysokości wszędzie, gdzie gracze zapragną, krótko mówiąc: mocno ograniczono swobodę poruszania się. Nie można pominąć również tego, że siedem etapów to zabawa na pięć - sześć godzin na średnim poziomie (na najwyższym o dwie – trzy więcej, a o najniższym nie ma co gadać...). Niezbyt przekonująco wypadły też bronie. Żadnego drugiego trybu ostrzału, brak zmiany magazynków i niewielki w sumie garnitur giwer (ot, dwa rodzaje pistoletów, strzelba, miniguny, dwa karabiny maszynowe, rakietnica i granaty). Zresztą ostatnie dwie bronie bardzo ciężko znaleźć... Szkoda. Do tego nosić można zaledwie dwie pukawki jednocześnie i podczas dynamicznych strzelanin trzeba się trochę napocić przy zmianie broni. Dla porządku wspomnijmy też o tym, że gra zapisuje się automatycznie, co wielu graczy, choćby niżej podpisanego, po prostu irytuje. (Dlaczego nie mam prawa grać tak, jak mi się podoba?!)

Jak widać, wad jest nie mało. Dlaczego zatem odejmujemy „zaledwie" pół gwiazdki? Ze względu na całokształt. Stranglehold jest bowiem, nawet mimo wspomnianych mankamentów, pozycją niesamowicie grywalną. A oprawa graficzna to pierwsza liga obecnych produkcji.



Ech, gdyby tak jeszcze dodać jakieś akcenty, które w czasie filmików napędzały niezwykle udanego Fahrenheita, mielibyśmy prawdziwą perłę. Ale i tak zagrać trzeba obowiązkowo. Produkcja sygnowana nazwiskiem Johna Woo (jego animowana postać pojawia się w czasie gry w jednym miejscu) nie jest idealna, ale pod względem grywalności i oprawy stoi na bardzo wysokim poziomie. ■ **MASTERMIND**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Adrenalina, akcja, akrobacje
- ⊖ Brak save'a, niewidzialne ściany

GRAFIKA
- ⊕ Eksplozje, moce specjalne, przerywniki filmowe
- ⊖ Brak

DŹWIĘK
- ⊕ Odgłosy walki, rozmowy gangsterów, muzyka
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Dodatki do odblokowania
- ⊖ Krótka, słaby multiplayer

OGÓLNIE Stranglehold mógł być genialny. Jest natomiast bardzo silną pozycją, którą koniecznie trzeba mieć w swojej kolekcji



PREMIERA JUŻ JEST

DETALE

- 30 pojazdów
- 16 tras
- 5 zróżnicowanych środowisk, w których się ścigamy
- 35 wyścigi w trybie Championship
- 3 tryby gry

INFO



DYSTRYBUCJA

PRODUCENT

WYDAWCA

WERSJA JĘZYKOWA

CENA

INTERNET

WYMAGANIA

ONLINE

SEGA RALLY

Dwa numery temu zrecenzowałem Colin McRae: Dirt, pisząc, że to obecnie najlepsza wyścigówka na komputer. W pewnych aspektach Sega Rally może śmiało konkurować z tym tytułem

Odwołałem się do kultowej serii firmowanej imieniem tragicznie zmarłego mistrza rajdowego, bo choć obie gry stoją na przeciwnych biegunach i są przeznaczone dla różnych odbiorców, mają wiele wspólnego: przede wszystkim ogromną grywalność oraz wielką frajdę, jaką dostarczają grającemu.

REALIZM MAGICZNY

Sega Rally to wyścigi arcade'owe. Dzięki temu nie musimy – jak w CM: Dirt – przekopywać się przez kilka plansz ustawień samochodu, zastanawiając się nad miękkością zawieszenia na najbliższy wyścig. Tutaj wybieramy wehikuł, a jedyne rzeczy, na jakie musimy się zdecydować, to kolor oraz wersja pojazdu – przygotowana do jazdy po szosie lub po wszystkich innych nawierzchniach (wersja Off-road). I to tyle, możemy już ruszać w trasę. A tam czekają kolejne niespodzianki. Przede wszystkim prowadzimy niezniszczalny samochód, przez co nie musimy obawiać się, że nie dotrzemy do mety. W dodatku nie da się nawet wypaść z trasy, bo jest ona ogrodzona niewidzialną ścianą. Nawet gdy wejdziemy w ostry zakręt ze zbyt dużą prędkością, odbijemy się od owej „ściany" i będziemy mogli jechać dalej. Pewnie część z was pomyślała właśnie coś w stylu: „Co za bezsens, co za głupia gra". Wcale nie! Wystarczy przyzwyczaić się i zaakceptować tę specyficzną konwencję recenzowanych wyścigów. Filmy z Jamesem Bondem nie mają za grosz realizmu, a dostarczają świetnej rozrywki. Podobnie Sega Rally. Przed wami wyjątkowo emocjonujące i wciągające wyścigi, które, mimo wspomnianych wcześniej uproszczeń, bynajmniej nie należą do łatwych.


Oto widowiskowy efekt działania niewidzialnej ściany:)

PIĘKNIE I PLASTYCZNIE

Choć nie da się zniszczyć samochodu, nie znaczy to, że kierowanie pojazdem jest proste. Wręcz przeciwnie. Komputerowi przeciwnicy jeżdżą naprawdę bardzo dobrze, przez co nawet krótka chwila nieuwagi może kosztować zwycięstwo. Dlaczego? Otóż trasy są wyjątkowo „plastyczne", a warunki jazdy zmieniają się z każdym okrążeniem. Szczególnie dobrze widać to wskutek głębokich bruzd i kolein, jakie zostawiają po sobie pojazdy. Z początku gładka trasa staje się, pod koniec każdego wyścigu, niemiłosiernie rozorana (nie dotyczy to oczywiście asfaltu). Tak więc nie można nauczyć się trasy na pamięć i wyćwiczyć jej do perfekcji, bo za każdym razem, gdy ścigamy się z oponentami,

„OPRAWA GRAFICZNA JEST KAPITALNA. DOPRACOWANE W NAJDROBNIEJSZYCH DETALACH MODELE SAMOCHODÓW, ZNAKOMITE EFEKTY WIZUALNE – ZWŁASZCZA BRUDZENIE SIĘ POJAZDÓW – ORAZ PIĘKNE PLANSZE, TĘTNIĄCE ŻYWYMI, JASKRAWYMI KOLORAMI"


W [illegible] kół [illegible] tyle błota, piasku i [illegible], że spokojnie [illegible] się obdzielić owa [illegible] kilka [illegible]

nawierzchnia wygląda inaczej. Niby niuans, ale nie wzięcie go pod uwagę uniemożliwi prawidłowe wejście w zakręt. Plastyczność planszy widać też po ogromnych ilościach ziemi, kurzu, żwiru lub śniegu, jakie non stop tryskają spod kół jadących przed nami przeciwników – wygląda to kapitalnie. Zresztą taka jest cała oprawa graficzna. Dopracowane w najdrobniejszych detalach modele samochodów, znakomite efekty wizualne – zwłaszcza







brudzenie się pojazdów – oraz piękne plansze, tętniące żywymi, jaskrawymi kolorami. Sega Rally to gra prześliczna i urzekająca. Co można jej zarzucić? Fakt, że menu nie da się obsłużyć myszką (bolączka wszystkich konsolowych konwersji), wśród kilku widoków nie ma kamery z wnętrza pojazdu, pokazującej kierownicę i panel ze wskaźnikami, zaś tras okazuje się zdecydowanie za mało. Rzeczywiście znajdziemy tu sporo różnych samochodów (czemu nie są opisane przez jakieś statystyki?!) podzielonych na trzy klasy – oprócz zwykłych są jeszcze klasyczne i modyfikowane (oczywiście każdy prowadzi się inaczej). Tylko co z tego, skoro wraz z postępem gry, zamiast odblokowywać nowe trasy, dostajemy stare, po których jeździmy w odwrotnym kierunku. Jednak mimo tych niedoróbek Sega Rally to dynamiczne, kipiące adrenaliną, śliczne i widowiskowe wyścigi. Czy amatorzy dużych prędkości w mniej realistycznym wydaniu mogą chcieć czegoś więcej do szczęścia? ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- \+ Arcade'owy model jazdy, zmienne warunki na torach
- − Za mało tras, wymaga cierpliwości i treningu

GRAFIKA
- \+ Dopieszczone modele pojazdów, efekty wizualne
- − Brak

DŹWIĘK
- \+ Odgłosy pojazdów oraz otoczenia, muzyka w rozgrywce
- − Powinno być więcej utworów muzycznych

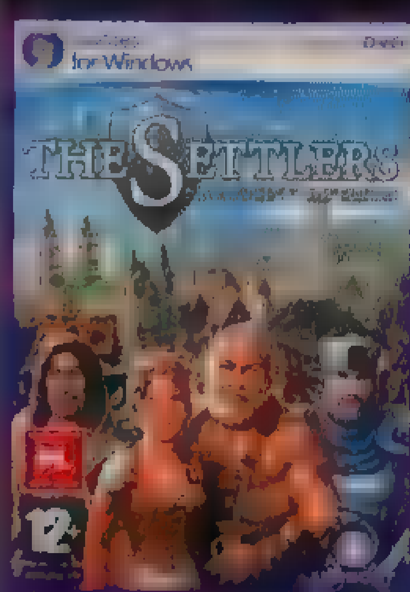
ŻYWOTNOŚĆ
- \+ Sporo samochodów i trasy do odblokowania
- − Tryb Championship może być za krótki

OGÓLNIE Jedne z najlepszych arcade' [illegible]. Do pełni szczęścia zabra[illegible] [illegible]nicowanych tras



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible] Poland
PRODUCENT
Blue [illegible]
WYDAWCA
Ubisoft
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
99,99 zł
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
PIV 1.8 [illegible], 512 MB [illegible] karta graficzna [illegible] MB
ONLINE
Tak

DETALE

- [illegible]
- 4 pory [illegible]
- [illegible] nikó[illegible]
- [illegible]
- 16 [illegible] panii

THE SETTLERS: NARODZINY IMPERIUM

Po niezbyt udanej piątej części Blue Byte stara się na nowo tchnąć ducha w osadników. Czy udało się uratować legendę?

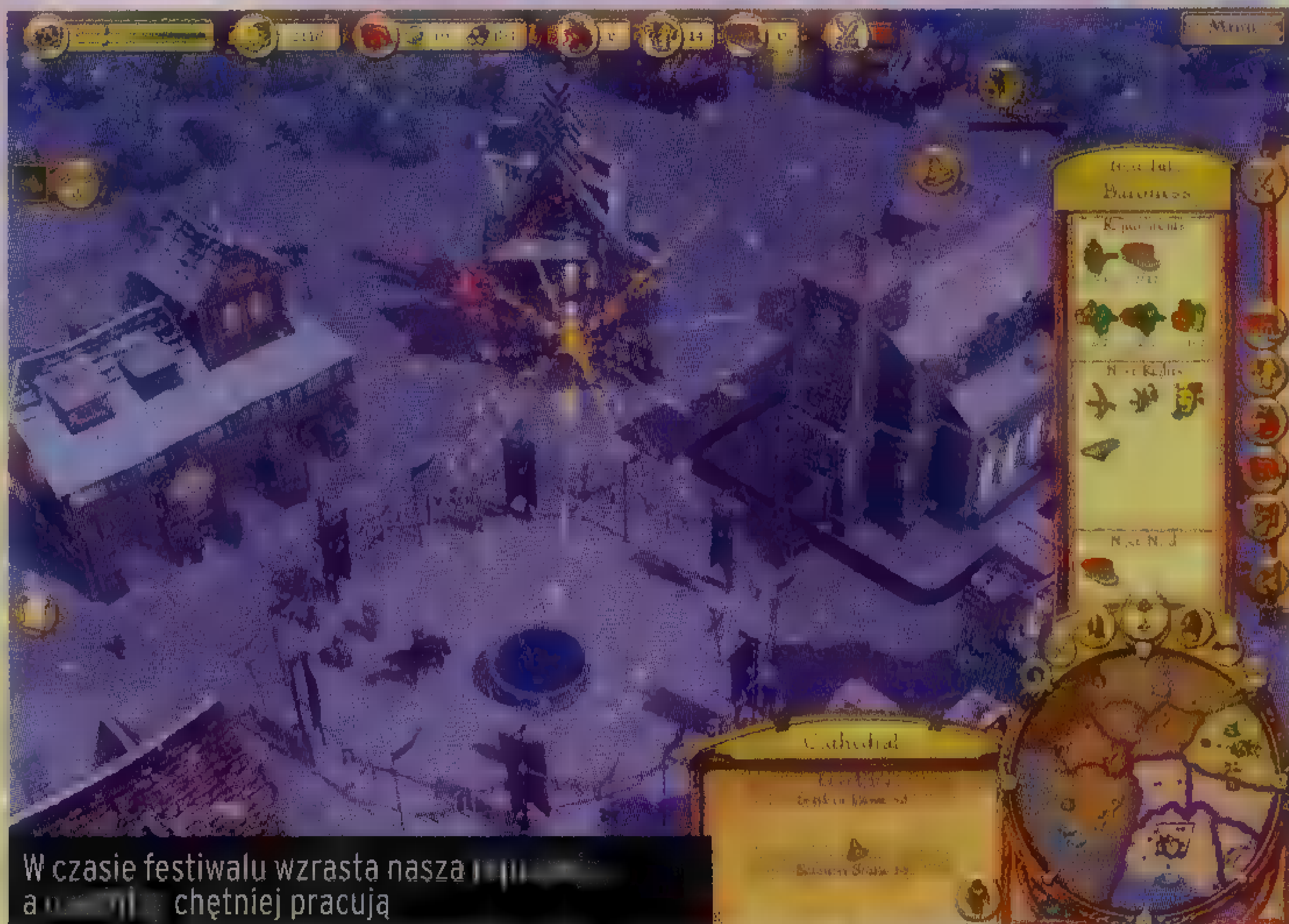
Nie zamierzamy trzymać czytelników w napięciu do ostatniej kropki tego artykułu. Powiedzmy sobie od razu, że The Settlers: Narodziny Imperium to niezwykle udane połączenie nowych pomysłów i tego, co w serii o małych osadnikach najlepsze. Choć nie zabrakło również elementów, które z pewnością można by usprawnić. I o nich także zamierzamy wam opowiedzieć.

W grze występujemy w roli króla, który pod swą komendą ma kilku możnych. To pierwsza nowość. Każdy z nich przyłącza się do nas w innym momencie, złożonej z 16-tu misji, kampanii i to my decydujemy, którego posłać na daną misję. Książęta obradują w sali tronowej i dają nam cenne rady odnośnie do kolejnych wyzwań. Dysponują również odrębnymi zdolnościami (aktywnymi i pasywnymi), które możemy stosować, korzystając z ich usług. Dla przykładu: odważny Hakim zmniejsza koszt rozbudowy budynków i umie namówić wrogi garnizon do przejścia na naszą stronę, a piękna Alandra zwiększa zbiory po ceremoniach oraz potrafi leczyć. Gdy rozpoczyna się misja, musimy zadbać o rozwój naszej osady. Podobnie jak w innych grach z serii wznosimy budynki, wyznaczamy drogi, dbamy o poziom zadowolenia naszych podopiecznych, by w końcowej fazie powołać armię i wyruszyć w bój. Całkowitej zmianie poddano interfejs gry, który sprawuje się rewelacyjnie. Z prawej strony dostępne są przyciski produkcyjne oraz minimapa ze wszystkimi potrzebnymi wskaźnikami. W górnej części ekranu umiejscowiono informacje o poziomie zasobów, jak również pasek zadowolenia mieszkańców. Wszystko jest przejrzyste, intuicyjne i funkcjonalne. W stosunku do pierwszych dwóch części gry, które po dziś dzień uchodzą za najlepsze, zmniejszono nieco komplikacje łańcucha produkcyjnego, usuwając kilka budynków (np. tartak). Na szczęście dodano inne (np. wędzarnię ryb). Każda misja w zasadzie przebiega podobnie. Zaczynamy od terenu z zamkiem, składem i świątynią, by stopniowo wznosić nowe budowle. Wbrew pozorom nie jest jednak monotonnie. Po pierwsze, wprowadzanie nowych budynków świetnie rozplanowano i w każdej misji dochodzimy do miejsca, w którym trzeba zrobić coś nowego. Po drugie, mapy w The Settlers: Narodziny Imperium tętnią życiem. W czasie odkrywania terenu



Nie ma [illegible] jak pyszny miodek! [illegible] można [illegible]

„W GRZE WYSTĘPUJEMY W ROLI KRÓLA, KTÓRY POD SWĄ KOMENDĄ MA KILKU MOŻNYCH. TO PIERWSZA NOWOŚĆ"



W czasie festiwalu wzrasta nasza [illegible] a [illegible] chętniej pracują

okazuje się, że nieopodal mieszkają inne plemiona, żyją mnisi, barbarzyńcy bądź najemnicy. Ze wszystkimi da się wchodzić w interakcje, wykonując dodatkowe zadania (np. wybudowanie określonych budynków, zajęcie obszaru, wysłanie karawan z towarami). Urozmaica to bardzo zabawę. Pewien problem stanowi natomiast handel. Ten element nie został dobrze przemyślany. Sprzedać towary można niemal w każdej chwili, wykorzystując w tym celu interfejs magazynu. Jednak jeśli chcemy coś kupić, musimy wysłać naszego księcia do określonej wioski i dokonać transakcji z poziomu tam zlokalizowanego magazynu. To uciążliwe. Poziom trudności został tak zbalansowany, że grą powinni



[illegible] cudna. [illegible] a scenerie bezustannie [illegible] zmieniają



zainteresować się nawet kompletni nowicjusze. Zatwardziali fani mogą narzekać, że jest za łatwo, ale w gruncie rzeczy w Settlersach chodzi przecież o napawanie się pracą małych osadników. A również pod względem graficznym Narodziny Imperium prezentują poziom wysoki. To bezwzględnie najładniejsza gra z serii. Pszczelarz krzątający się koło uli, rolnik ścinający zborze, czy choćby tańczący osadnicy są bezbłędni. Wszystkie postacie i budynki zostały wymodelowane od nowa i przypominają bardziej zabawnych ludzików z dwóch pierwszych części serii niż z piątki, co również stanowi zaletę. W sumie więc powrót serii można uznać za udany. Gdyby autorzy wprowadzili kilka poziomów trudności i poprawili AI, byłoby sześć gwiazdek. Na szczęście czas spędzony przy Narodzinach Imperium jest nad wyraz przyjemny.
■ **MASTERMIND**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Klimat dawnych Settlersów, prostota obsługi, interfejs
- ⊖ Dla niektórych za łatwa

GRAFIKA
- ⊕ Wszystko wygląda GENIALNIE!
- ⊖ Brak

DŹWIĘK
- ⊕ Odgłosy przyrody, pracy, muzyka
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Multiplayer
- ⊖ Kampania mogłaby być dłuższa

[illegible] Narodziny Imperium odwołują [illegible] do tradycji [illegible] nowe [illegible] Świetna zabawa!



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
1C

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
Nie

DETALE

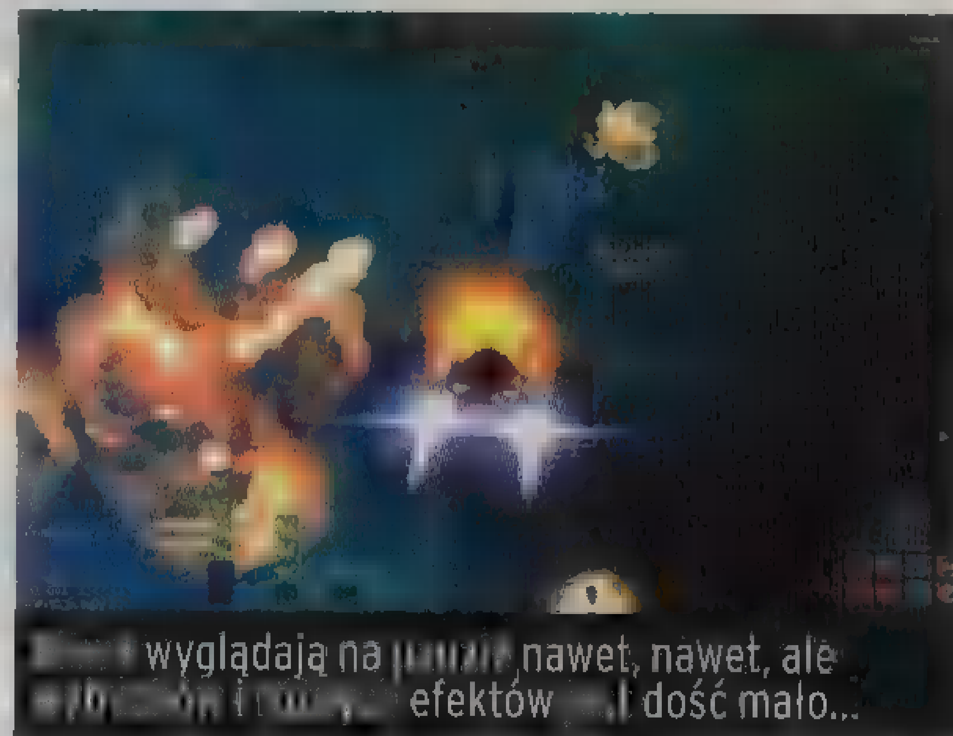
- [illegible] darzeń z Gwiezd- [illegible]
- 50 [illegible] do odwiedzenia
- [illegible]
- 3 [illegible]
- 21 [illegible]
- 8 [illegible] statków

STAR WOLVES 2: GWIEZDNE WILKI

Jest tak podobny do jedynki, że na pierwszy rzut oka można mieć problem z ich odróżnieniem...

SW 2 kontynuuje historię opowiedzianą w SW. Jest rok 2232 i sześć lat (albo siedem, bo w tej materii istnieje rozbieżność między instrukcją i pudełkiem) upłynęło, odkąd po raz pierwszy pomagaliśmy najemnikom w wykonywaniu misji. W galaktyce zapanował spokój, nie licząc ataków piratów i Obcych. Popyt na usługi Gwiezdnych Wilków jednak trwa, więc ponownie siadamy za sterami myśliwców i wyruszamy na kolejne misje. GW 2 są bardzo wierną kontynuacją jedynki.

W zasadzie nie znajdziemy tu nic nowego, ale więcej tego, co doskonale znamy. Czekają nas misje eskortowe, przewożenie cennych ładunków, walka z Obcymi i piratami, ratowanie z opresji ludzi, i wiele innych. W wolnych chwilach możemy zawsze zdecydować się na patrol lub udział w bitwach. Systemów, w których będziemy się poruszać, wykreowano dużo, ale są do siebie podobne jak premier do prezydenta. Znajdziemy w nich stacje handlowe, stacje patrolowe, stacje piratów i kilka pomniejszych struktur, które pełnią rolę dekoracyjną. Każdy z naszych pilotów nabywa w czasie walk doświadczenie, to zaś pozwala mu rozwijać specjalne umiejętności (np.: obsługa tarcz, rakiet, sprawność pilotażu, itp.). Dobrze, że drzewka poszczególnych bohaterów są odmienne, co wprowadza pewien element nieprzewidywalności. Na stacjach możemy zaopatrywać się również w nowe statki, broń oraz wyposażenie. Jest tego sporo, a po bitwach znajdujemy złom, który można spieniężyć również na czarnym rynku. W grze dostępne są trzy ścieżki fabularne, które skierują nasze losy w odrębne części galaktyki, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, aby przelecieć ją wszerz i wzdłuż. Interfejs nie nastręcza większych kłopotów, więc np. wyposażenie statku okazuje się banalnie proste. I właśnie w tej prostocie tkwi, dość nieoczekiwanie, największa wada gry. W GW 2 wszystko jest zbyt proste. Walki, po kilku godzinach, stają się dziecinną igraszką. Na statku wiele zrobić nie możemy, [illegible] latanie i ciągłe wykonywanie podobnych misji... no cóż. Mieliśmy prawo oczekiwać po kontynuacji wysoko ocenianego tytułu jakichś nowości, a tymczasem dostaliśmy tylko więcej tego, co doskonale znamy (nawet bohaterowie jedynki powrócili). Kompletnie żadne zmiany nie zaszły także w grafice. Ta, dobra przed paroma laty, dziś nie jest niczym specjalnym. W sumie więc: średniak... ■ **MASTERMIND**



[illegible] wyglądają na [illegible] nawet, nawet, ale [illegible] efektów [illegible] dość mało...



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Prosty interfejs
– Blokują się jednostki

GRAFIKA
+ Jednostki, tła
– Mało efektów specjalnych

DŹWIĘK
+ Nastrojowy ambient
– Dialogi

ŻYWOTNOŚĆ
+ Trzy linie fabularne
– Monotonia

OGÓLNIE [illegible] tym, którzy mają nie- [illegible]



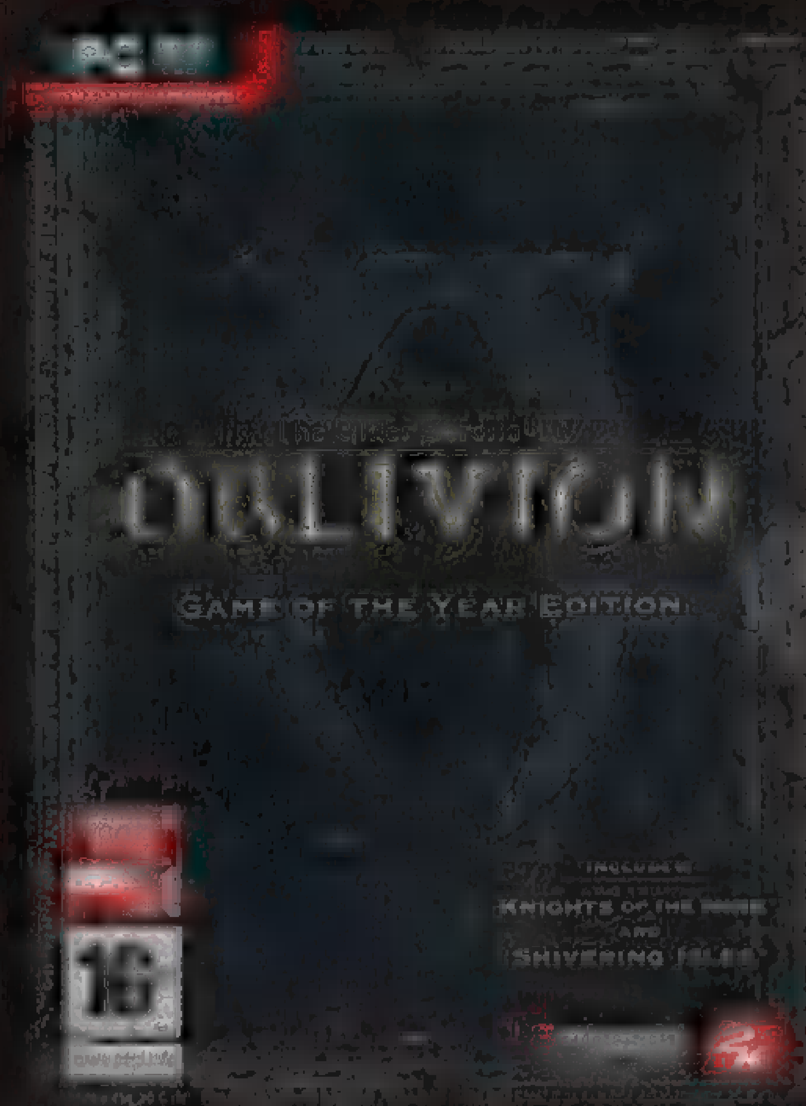
KONKURS





Zadanie:
Co zawierają edycje
Civilization IV: Complete Edition
i Elder Scrolls IV:
Oblivion Game of the Year Edition





Do wygrania:
5 sztuk Elder Scrolls IV: Oblivion
Game of the Year Edition oraz
5 sztuk Civilization IV:
Complete Edition

http://www.cenega.pl



Sponsorem nagród jest firma Cenega

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Relic Entertainment

WYDAWCA
THQ

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
www.com[illegible]

WYMAGANIA
PIV 2 [illegible]
RAM [illegible]
64 MB

ONLINE
Tak

KOMPANIA BRACI: NA LINII FRONTU

Gdy w zeszłym roku Relic wydał grę Company of Heroes: Kompania Braci, można było śmiało mówić o nowej jakości w gatunku RTS. Dynamiczna rozgrywka o silnym rysie taktycznym i niesamowity klimat kina wojennego – to robiło wrażenie. Teraz zaś Kompania Braci doczekała się rozszerzenia w postaci samodzielnego dodatku...

W takich momentach zawsze pojawia się pytanie: czy twórcy dali radę utrzymać jakość, czy też może sami sobie ustawili za wysoko poprzeczkę? W tym akurat wypadku odpowiedź nie będzie jednoznaczna. Na linii frontu idzie krok do przodu pod względem dynamicznej, taktycznej rozgrywki, ale cofa się jednocześnie pod względem klimatu. Spadek realizmu historycznego (choć w wypadku amerykańskiego kina wojennego – a na nie upozowana została Kompania Braci – jest on i tak kwestią dyskusyjną) i osłabienie rysu fabularnego odbierają jednak nieco z miodności gry...



UCIECZKA PRZED SS

Dodatek wprowadza dwie nowe frakcje. Są nimi siły 2. Armii Brytyjskiej i wojska niemieckie, określone jako Panzer Elite. Więcej o ich specyfice znajdziecie w osobnej ramce, teraz skoncentrujmy się na analizie genezy drugiej z frakcji. Owo enigmatyczne Panzer Elite to siły, które opierają się na transporterach opancerzonych, świetnych jednostkach pancernych i grenadierach. Mogą też łatwo korzystać ze wsparcia Luftwaffe. Historyk czuje od razu bluesa: to ewidentnie siły SS. Właśnie formacje zbrojne Schutzstaffel w końcowym etapie wojny dysponowały najlepszym sprzętem pancernym. Na dodatek kampania niemiecka opowiada o odpieraniu aliantów podczas operacji Market Garden, a tamże robił to II Korpus Pancerny SS. Jednakże twórcy gry postanowili najwyraźniej być bardziej poprawni politycznie, niż ustawa przewiduje, więc choć gramy siłami Schutzstaffel, nazywamy się wesoło Panzer Elite. Bo kto by chciał być esesmanem...

DAWN OF (WORLD) WAR (II)

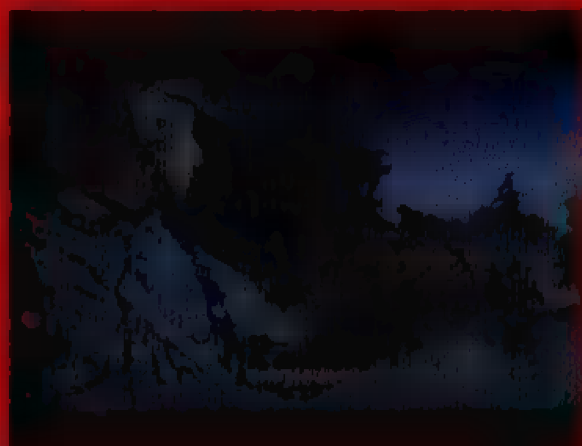
W swoim rewelacyjnym Dawn of War ekipa Relica pokazała, że potrafi niesamowicie różnicować armie, jednocześnie nie zaburzając nadmiernie balansu w rozgrywce. To ważne



w trybie multiplayer – a oba ich RTS-y (mimo dopracowanych kampanii dla pojedynczego gracza) koncentrują się na zabawie sieciowej. Programiści Relic ewidentnie tworzyli nowe frakcje w CoH, wykorzystując swe doświadczenie z DoW. Wyszło zarazem świetnie i żałośnie. Specjalne zdolności armii brytyjskiej i niemieckiej to prawdziwy majstersztyk pod względem mechaniki taktycznej gry RTS. Jednocześnie wprowadzają one jednak umowność tak wielką, że trudną do zaakceptowania dla miłośników historii. Ktoś, kto uwielbia taktyczne gry historyczne, będzie więc totalnie rozdarty. Na szczęście Na linii



PO DWÓCH STRONACH FRONTU



PANZER ELITE
Armia ze zdecydowanie ofensywną doktryną – taktyka Blitzkriegu zobowiązuje. Rewelacyjna, wszechstronna piechota i wyspecjalizowane transportery opancerzone. Trzy specjalizacje dowódcy umożliwiają spore zmiany w taktyce. Spalona Ziemia wprowadza elementy sabotażowe i wsparcie potężnej artylerii samobieżnej. Taktyka Luftwaffe udostępnia oddziały zdolne do budowy umocnień i stanowisk przeciwlotniczych, grupy Fallschirmjäger – zdolne do infiltracji oraz, oczywiście, możliwość regularnych nalotów. Niszczyciele Czołgów to opcja dla tych graczy, którzy lubią naprawdę ciężki sprzęt.



ARMIA BRYTYJSKA
Armia o doktrynie obronnej, ale na poziomie zarządzania paradoksalnie najbardziej mobilna, dzięki wozom dowodzenia zastępującym zwykłe budynki. Specjalizacje dowódcy, poza Wsparciem Królewskich Inżynierów, de facto nie modyfikują podstawowej taktyki, a dodają zupełnie nowe możliwości. Wsparcie Królewskiej Artylerii wprowadza mobilną artylerię i pozwala na przyjęcie nieco mniej defensywnej postawy. Wsparcie Królewskich Komandosów to ścieżka rozwoju przewracająca wszystko do góry nogami. Tworzenie baz na terenie wroga (szybowce komandosów), błyskawiczne, druzgocące ataki...

frontu cechuje się takim poziomem grywalności, że na refleksję przychodzi czas dopiero po wyłączeniu komputera.

WARTKA AKCJA, ŚMIAŁE DIALOGI, ZDUMIEWAJĄCE EFEKTY SPECJALNE

Powyższe zdanie to generyczna recenzja wysokobudżetowych produkcji hollywoodzkich. Doskonale się też nadaje do scharakteryzowania Na linii frontu. Zwłaszcza że tak jak w amerykańskim filmie – w pewnym momencie gdzieś umyka nam tu zdrowy rozsądek. Co nie przeszkadza świetnie się bawić. Z dwóch kampanii bardziej filmowa jest brytyjska. W niej czuć jeszcze ten pazur, który uczynił z CoH przebój. Przypomnijmy, na czym to polega: w nastrój wprowadzają nas fabularne wstawki filmowe, w napięciu utrzymują nagłe zwroty akcji na polu bitwy, a o emocjonalne zaangażowanie dbają złożone skrypty okrzyków i raportów naszych podkomendnych (nie tłumaczone na język polski). Gdy po filmie pokazującym scenkę z pola bitwy nagle nadchodzą nowe rozkazy, a żołnierze z wysuniętego zwiadu dostają się pod ogień moździerzy i zaczynają domagać się wsparcia, gracz jest już tak wkręcony, że można by go przywiązać do fotela i ozdobić choinkowymi lampkami, a i tak nic by nie zauważył.

Jak zostało wspomniane, kampania brytyjska jeszcze miewa takie przebłyski dramatyzmu. Niemiecka już nie. Zabrakło tego emocjonalnego spoiwa, może po prostu twórcy nie do końca sami potrafili przełamać się na tyle, by stworzyć epicką opowieść o obrońcach III Rzeszy. Owszem, główne postacie z filmików, dwaj bracia, to świetne kreacje. Jeden sarkastyczny i wypalony, drugi bardziej rozemocjonowany, tracący wiarę w sensowność tej wojny. Gdy patrząc na rozkwitające na niebie dziesiątki spadochronów alianckiego desantu powietrznego, zdawkowo komentują to wymianą zdań: „- Patrz, śnieg pada we wrześniu; – I to w tak ciepły dzień", zaczynamy czuć do nich rodzaj sympatii. Niestety, misje już nie podtrzymują emocji. Wiele z nich opiera się na ciągłych falach wroga wchodzących spoza mapy, niezależnie od tego, czy położyliśmy rękę na wszystkich punktach taktycznych, czy nie. Nie chodzi o to, że są nieudane. Chodzi o to, że nie ma w nich „tego czegoś", do czego przyzwyczaili nas twórcy. Jeden z nielicznych smaczków fabularnych stanowi reakcja osaczonych Brytyjczyków na pojawienie się w pewnej misji Tygrysa Królewskiego. Okrzyki: „Co to, do cholery, jest?", paniczne strzały i... Brytole wychodzą z rękami nad głową. Takiej fabularnej jakości powinno znaleźć się więcej...

Jeśli jednak traktujemy ten produkt jako sieciowy RTS – czyli zgodnie z głównym założeniem twórców, to wszelkie uwagi historyczno-fabularne nie mają znaczenia. Rewelacyjne zróżnicowanie taktyczne armii i rozbudowane opcje multiplayer zapewniają mnóstwo świetnej zabawy na bardzo długo. Na koniec jeden naprawdę poważny mankament. Instalator gry (a raczej aktualizator) ma dla graczy niemiłą niespodziankę: podczas aktualizacji potrzebujemy dodatkowych siedmiu gigabajtów miejsca na dysku, o czym nigdzie nie jest wspomniane... ■ **LUCAS THE GREAT**

DETALE

- 2 kampanie
- 19 scenariuszy w kampaniach
- 2 nowe armie







„NA LINII FRONTU IDZIE KROK DO PRZODU POD WZGLĘDEM DYNAMICZNEJ, TAKTYCZNEJ ROZGRYWKI, ALE COFA SIĘ JEDNOCZEŚNIE POD WZGLĘDEM KLIMATU"



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Dynamiczna, wciągająca akcja
− Niektóre scenariusze są zrobione zbyt na siłę

GRAFIKA
+ Niesamowite efekty na polu bitwy
− Nie stwierdzono

DŹWIĘK
+ Rewelacyjne tło muzyczne Brytyjczyków
− Momentami lekkie „falowanie" dźwięku

ŻYWOTNOŚĆ
+ Zwalający z nóg tryb multiplayer
− Słabsze niż podstawowa kampanie

OGÓLNIE Ten [illegible] de facto nowa [illegible] na tym samym silniku. Świetna [illegible] budząca sporo [illegible]



SEGA RALLY KONKURS

Zadanie:
Ile rodzajów tras jest
w Sega Rally?

Do wygrania:
15 sztuk gry Sega Rally!



http://www.gram.pl/SegaRally

gram.pl
Z CDPROJEKT

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

DETALE
- 8 [illegible] nień
- 3 [illegible]
- 11 trybów multi
- 13 samolotów

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
LEM
PRODUCENT
Ubisoft Studios
WYDAWCA
[illegible] Studios
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible] zł
INTERNET
[illegible] us.ubi.com
WYMAGANIA
PIV 2,4 [illegible] GB [illegible] karta [illegible] 256 MB
ONLINE
Tak

BLAZING ANGELS 2 SECRET MISSIONS OF WWII

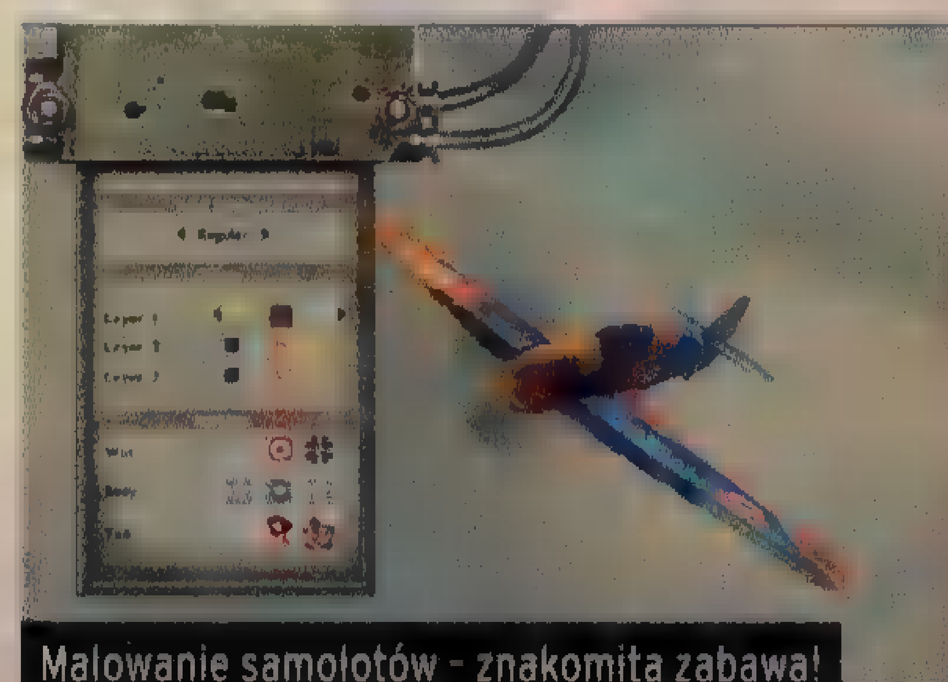
Pierwsza część Blazing Angels nie tylko od nas otrzymała wysokie noty. Z tym większym niepokojem wyczekiwaliśmy dwójki. I oto jest

Istniało niebezpieczeństwo, że możemy się srodze zawieść. Wszak Blazing Angels należy do gier zręcznościowych, w dodatku będących konwersjami konsolowymi, a tego typu tytuły nie najlepiej sprawdzają się na blaszakach. Jednak o ile jedynka dopiero przecierała szlaki i zabierała nas w dynamiczną podróż, o tyle dwójka twórczo rozwija pomysły tam zasygnalizowane.

Fabuła Blazing Angels 2 Secret Missions of WWII rzuca nas w różne rejony świata. Trafimy zarówno do Rzymu, Paryża czy Berlina, jak i do San Francisco, Moskwy, Kairu, a nawet w Himalaje. Nie zmieniło się w grze jedno. Nadal w trakcie kampanii dołączają się do nas kolejno trzej skrzydłowi, z których każdy dysponuje specjalnymi umiejętnościami. I choć nazywają się inaczej niż ci z jedynki, to są chyba braćmi bliźniakami tamtych, bo potrafią robić dokładnie to samo. Jeden odciąga wrogów, drugi dokonuje napraw w powietrzu, a trzeci rzuca się z pasją na wrogów. Na szczęście w dwójce jest kilka kwestii, które cieszą serce fana. Przede wszystkim – zdobywane punkty prestiżu możemy wydawać między misjami na usprawnienia maszyn. Należą one do ośmiu kategorii (systemy broni podstawowe i zaawansowane, systemy celownicze, kadłub, ładunek, aerodynamika, możliwości obronne oraz usprawnienia zespołowe). Już do nas należy decyzja, kiedy i co usprawnimy, albowiem punkty się kumulują. Otrzymujemy je za sprawne likwidowanie wrogów i wykonywanie zadań (głównych i pobocznych), ale nie tylko. Sporo można ich zgromadzić, wykonując tzw. „stuns", a więc w tym przypadku niebezpieczne ewolucje i akrobacje, które podniosą nam poziom adrenaliny. Przelot pod Wieżą Eiffla albo wąskim kanionem? Zawsze warto spróbować. Możemy również nasze samoloty (a nowe maszyny odblokowujemy między misjami) malować, co sprawdza się nie tylko w multi, ale i w singlu. Jeśli chodzi o grafikę, to nieco ją dopieszczono, choć już pierwsza część była pod tym względem mocną pozycją. Poprawiono szczegółowość tekstur na samolotach, a także w lokacjach, które były w jedynce nieco sterylne. Dużo ładniej wyglądają teraz wybuchy i rozpadające się na części samoloty, a zwłaszcza różne efekty dymne. No dobrze – a wady? – zapytacie. Największą okazuje się automatyczny save po wykonaniu zadań głównych. Czasami pojedynki są trudne i kończą się... wielokrotnym przechodzeniem tych samych fragmentów, a to bywa frustrujące. Generalnie jednak druga część jest równie klimatyczna jak pierwsza i oferuje sporą dawkę pozytywnych wibracji. A ponieważ tego typu gier na PC-etach wiele nie ma, w swoim gatunku staje się w zasadzie bezkonkurencyjna.

■ **MASTERMIND**




Malowanie samolotów - znakomita zabawa!

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Łatwość obsługi, szybka i dynamiczna, wciąga
– Problem z padem, brak save'a

GRAFIKA
+ Wybuchy, samoloty, dymy, cienie
– Słabe rysunki między misjami

DŹWIĘK
+ Rozmowy pilotów, ryk silników, odgłosy walki
– Nie stwierdzono

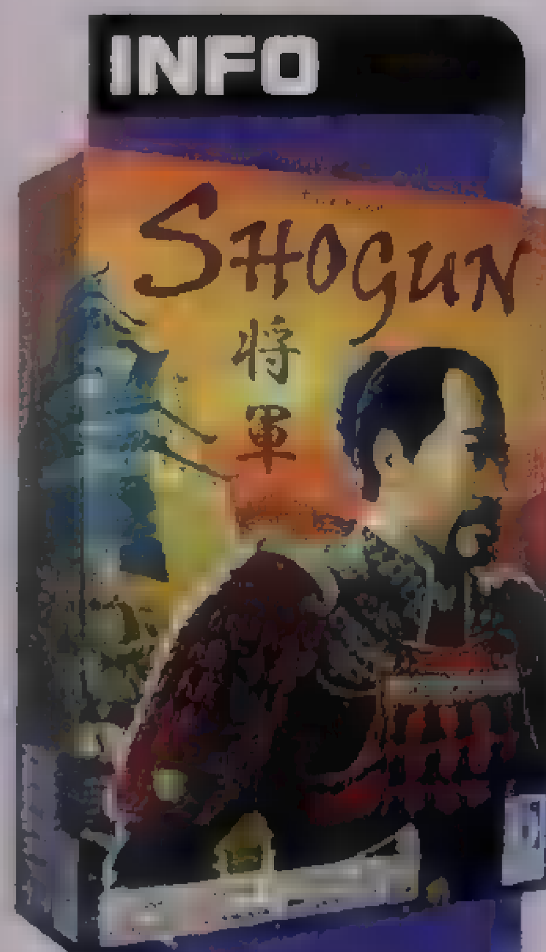
ŻYWOTNOŚĆ
+ Misje poboczne, zadania dodatkowe, stuns, multi
■ Gra w zasadzie na raz

OGÓLNIE Udany sequel. Dużo takich gier na [illegible], więc [illegible]. Podnosi dawkę adrenaliny



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
G3
www.g3poland.com

WYDAWCA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

CENA
[illegible]

LICZBA GRACZY
[illegible]

INSTRUKCJA
Polska

SHOGUN

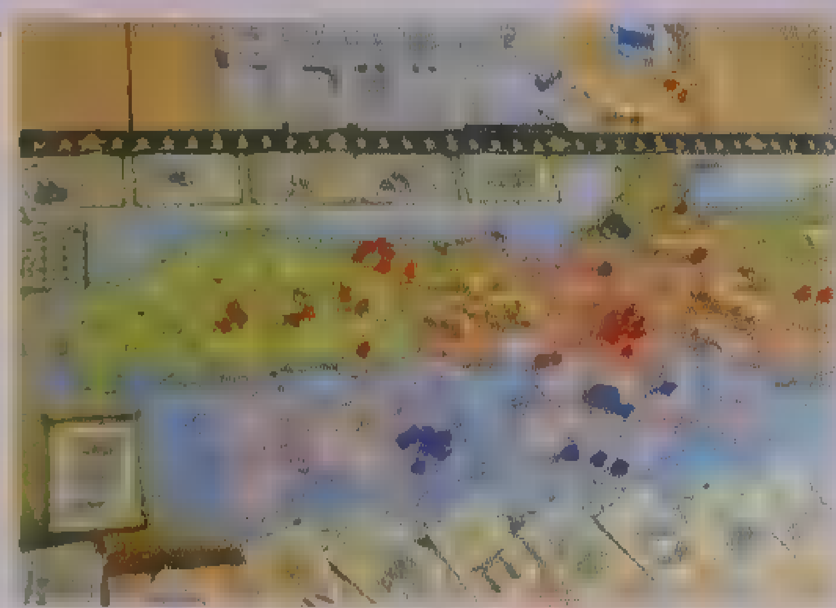


XVI-wieczna Japonia przeniesiona w ciekawy sposób na planszę

Shogun to jedna z najfajniejszych gier, w jakie grałem. Świetnie wykonana, z mnóstwem elementów, oryginalnym rozwiązaniem walki, ciekawymi zasadami – można tak wymieniać długo... Wart jest swojej ceny.

Kiedy zastanawiałem się, jak napisać tę recenzję, zadzwonił do mnie znajomy. Człowiek, który widzi wszędzie problemy i narzeka praktycznie na wszystko. Postanowiłem popuścić wodze fantazji i opisać Shoguna widzianego oczyma wiecznego malkontenta.

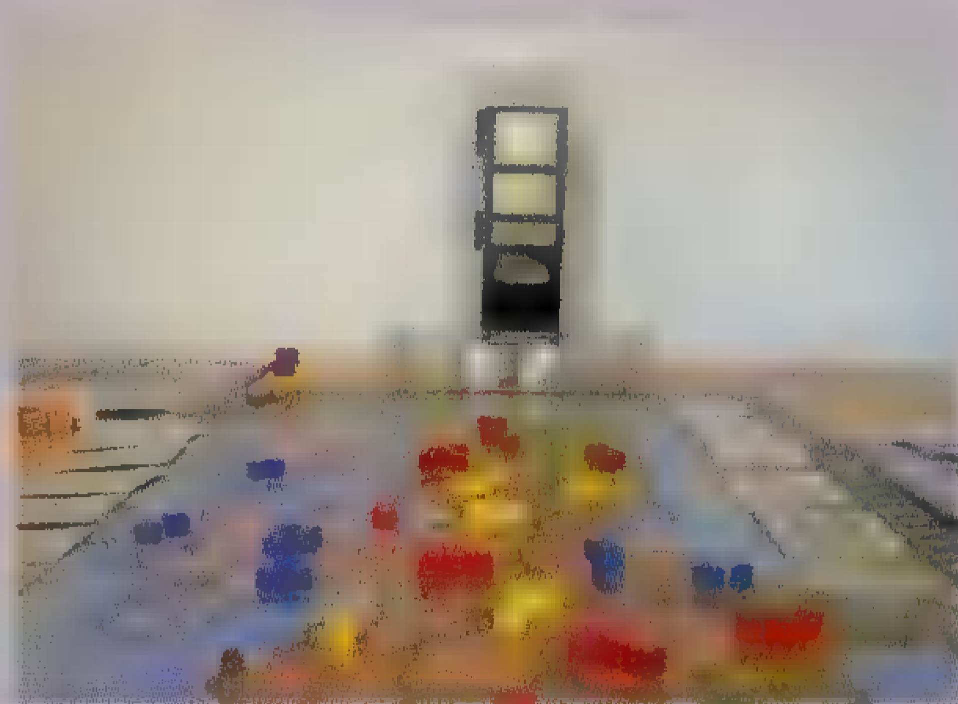
Zacznijmy od pudełka – ciężkie, duże... Gdzie to wszystko przechowywać? Elementów tyle, że pokrywa się prawie nie domyka – na co komu takie grube kartony? A w środku? Niby wypraska jest, a i tak tych 400-tu drewnianych elementów nie ma jak rozsądnie podzielić. Plansza jest olbrzymia. Czy oni myślą, że każdy ma Bóg wie jak wielki stół? A rozmiar kart? Porażka! Mikroskopijne! Musiałem ciąć standardowe koszulki, by pasowały do tych kart w rozmiarze xs.



Czemu Shoguna przeznaczono dla trzech - pięciu osób? Czy oni nie wiedzą, że czasami nie ma jak zebrać kompletu do gry? Gdy w rozgrywce uczestniczy mniej graczy, część prowincji nie zostaje wzięta pod uwagę – to co za problem wyłączyć ich więcej, by bawić się mogły dwie osoby? Szczególnie, że plansza jest dwustronna – mamy dwie mapy. A już totalna porażka to ta wieża do rozstrzygania wyniku starć! Kto to wymyślił? Bierzemy sześcianki walczących i wrzucamy do wieży. Podlicza się te, które wypadną. Których kostek jest więcej – ci wygrywają. Oczywiście, żeby trochę urozmaicić zabawę, część konstrukcji stanowią półeczki, na których zatrzymują się kostki. Mamy więc szansę, że przy następnym pojedynku wypadną nam z wnętrza również one, zmieniając wynik starcia. Losowe jak diabli – i niby ma to uatrakcyjnić rozgrywkę? Szczególnie, jak moja armia miała przewagę 2:1 i została zmieciona ze stołu, bo większość kostek została w wieży, a przeciwnik dostał wsparcie dzięki tym, co wcześniej tam utknęły. To było nieuczciwe i pozbawiło mnie zwycięstwa!

Oczywiście nie zgadniecie, co stanowi cel gry. Bo kto może się domyślać, że chodzi o to, by po zakończeniu rozgrywki posiadać jak najwięcej punktów? Dostajemy je za kontrolowanie jak największej ilości prowincji, a także za zamki, świątynie i teatry. Bardzo oryginalne...

A sama rozgrywka? Przecież tu trzeba ciągle myśleć i kombinować. W każdej naszej prowincji możemy, o ile mamy taką możliwość, jedną akcję. A mamy ich dziesięć różnych. I to nie powtarzających się! No, może oprócz walki – gdyż tę możemy przeprowadzić dwa razy w ciągu tury. Czy wyobrażacie sobie, jak trzeba wszystko ogarniać? Jedna akcja – jedna prowincja. A przecież gry mają sprawiać przyjemność, a nie powodować eksplozję mózgu od nadmiaru myślenia.



Naturalnie autorzy nie ułatwiają nam zabawy, bo jeśli chcemy zebrać ryż lub pieniądze z prowincji, może wybuchnąć bunt. A jak tu obyć się bez ryżu w czasie zimy (tury dzielą się na pory roku)? Jeżeli nie zapewnimy odpowiedniej jego ilości, to wybuchnie nam powstanie. A pieniądze? Przecież są niezbędne, jeśli chcemy budować armię lub stawiać jakieś budynki w prowincjach. Stanowczo za dużo czynników trzeba uwzględniać przy planowaniu poczynań w ciągu tury.

No dobrze, zostawmy w spokoju Pana Marudę. W Shogunie można się doszukiwać wad, narzekać na losowość, na niektóre zasady. Ale taka ona jest! Ma w sobie coś, co nie pozwala oderwać się od planszy, a każda potyczka wzbudza wiele emocji... ■ **MARSH & KONKUBINA CO.**

WERDYKT

OGÓLNIE Dwa słowa: świetna gra



GRYPLANSZOWE.PL
SKLEP Z GRAMI

KONKURS

Zadanie:
Ile prowincji występuje w grze?

Do wygrania:
3 sztuki gry Shogun!







Sponsorem nagród jest firma G3

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

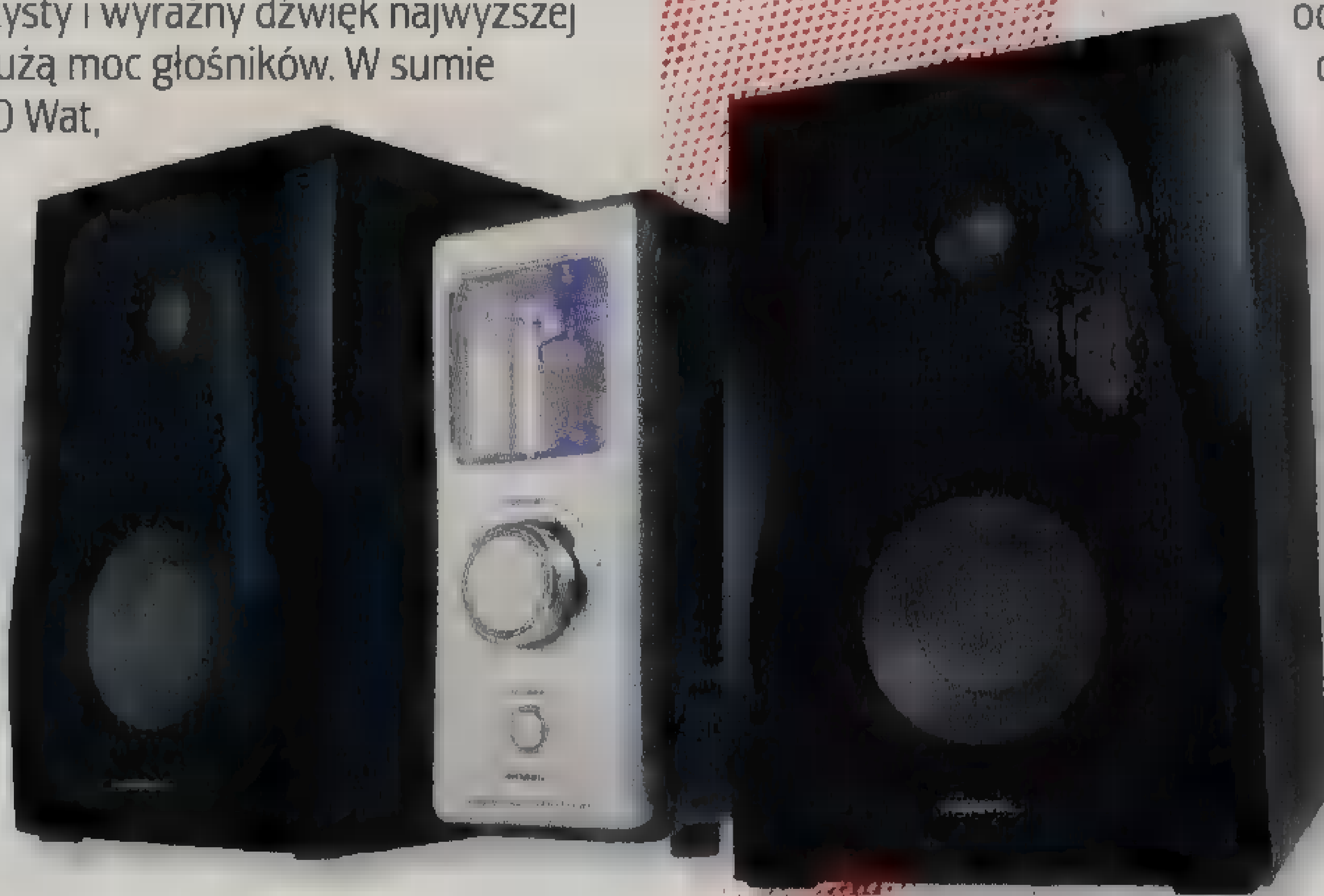
NOWOŚCI OD MANTY

Głośniki ze wzmacniaczem lampowym i mp4

MM2200 OBERON

www.manta.tv/poland/

Oto głośniki stworzone z myślą o prawdziwych koneserach dźwięku i osobach mających audiofilskie zapędy. MM2200 OBERON to pierwszy aktywny zestaw głośników stereo polskiej firmy Manta. Zastosowany tutaj wzmacniacz lampowy gwarantuje czysty i wyraźny dźwięk najwyższej jakości oraz dużą moc głośników. W sumie wynosi ona 50 Wat, a na każdy przypada po 25 Wat. Warto dodać, że obydwa głośniki zostały wykonane z drewna i prezentują się bardzo solidnie, zaś zestaw uzupełnia estetycznie wykonany panel sterujący. Jedynym mankamentem sprzętu jest dość wygórowana cena. Choć z drugiej strony, nie od dziś wiadomo, że za coś porządnego trzeba i warto zapłacić więcej.



Główne cechy

Pasmo przenoszenia: 55Hz - 20kHz • Moc wyjściowa: 50 Wat (2x25) • Ekranowanie • Standard wejścia: mini jack stereo • Dwukanałowy wzmacniacz stereo • Głośniki z drewna • Wymiary głośników: 230x145x270mm • Wymiary wzmacniacza: 200x85x260mm • Gwarancja: 24 miesiące

MM251 i 252 STRIDER CHILLI

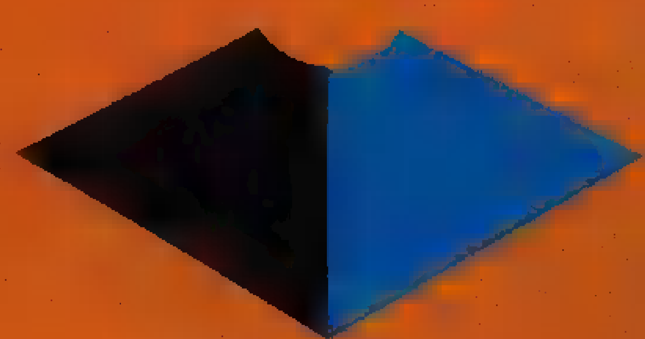
www.manta.tv/poland/

Nadchodzi prawdziwa rewolucja w dziedzinie odtwarzaczy muzycznych. Właściwie nie mamy już do czynienia ze zwykłymi „empetrójkami", ale wielofunkcyjnymi urządzeniami multimedialnymi. MM 251 i 252 STRIDER CHILLI to odtwarzacze MP4 wyposażone w obecnie najbardziej pożądany system sterowania, czyli panele dotykowe! Jak nie trudno się domyślić, funkcjonalność i łatwość obsługi jest dzięki temu znacznie wyższa niż w przypadku standardowych odtwarzaczy. Prezentowane cacka, oprócz puszczania muzyki (formaty MP3, WMA i WAV), pozwolą nam posłuchać także radia. O ile to mogliśmy już wcześniej, rewolucyjne jest pojawienie się aparatu fotograficznego 2 Mpix z funkcją kamery wideo. Nagrywane filmy zapisywane są w formacie AVI, a urządzenie może służyć również jako kamera internetowa. Ponadto znajdziemy tu aż pięć minigier, zegar, kalendarz, stoper i kalkulator. Oprócz słuchania muzyki możemy również oglądać filmy oraz obrazy zachowane w formacie JPG, GIF i BMP. Najnowsze produkty Manty po wgraniu do pamięci pozwalają też na czytanie e-booków oraz plików TXT. A wszystko to zobaczymy na sporym, bo 2,5-calowym, kolorowym wyświetlaczu. Litowo-jonowa bateria gwarantuje, że z urządzenia można korzystać około 10-ciu godzin bez przerwy. Oba prezentowane modele mają identyczne funkcje, a różnią się jedynie wbudowaną pamięcią. MM 251 STRIDER CHILLI został wyposażony w 1GB pamięci, zaś model MM 252 ma jej dwa razy więcej, czyli 2GB. Jak sami widzicie, jest to urządzenie wielofunkcyjne, które zadowoli nawet najwybredniejszych użytkowników. Choć takie kieszonkowe multimedialne kombajny są na razie nowością, nie ma najmniejszych wątpliwości, że staną się czymś powszechnym za kilka lat. Na razie posiadacze zasobniejszych portfeli mogą stanąć na czele technologicznej rewolucji, kupując jeden z dwóch opisanych powyżej modeli. Jeśli kogoś stać na taki wydatek, naprawdę warto – gorąco polecamy!

Główne cechy

Pamięć 1 lub 2GB • Panel dotykowy • Kolorowy wyświetlacz LCD 2.5' • Odtwarzane formaty: MP3, WMA, WAV • Funkcja nagrywania z radia, auto-skanowanie i zapis 30 stacji radiowych • Częstotliwości radia: 76MHz-96MHz / 98MHz-108MHz • Pasmo przenoszenia 20Hz - 20kHz • Próbkowanie MP3 8Kb/s - 320Kb/s • Aparat i kamera internetowa 2 Mpix • Odtwarza obrazy w formatach JPG, GIF i BMP • Złącze USB 2.0 • Odtwarza pliki TXT • Można na nim czytać e-booki • Posiada 5 gier • Wyposażony w zegar, kalendarz, stoper i kalkulator





WIWA I BELLWOOD

Najnowsze odtwarzacze i transmiter

WIWA WMP 502
www.wiwa.info.pl

Kolejny świetny odtwarzacz w bardzo dobrej cenie. Tym razem przedstawiamy wam model WIWA WMP 502. Wydając nieco ponad 100 zł, możecie stać się posiadaczami „empetrójki" wyposażonej w aż 2GB pamięci. Urządzenie odtwarza muzykę zapisaną w formatach WMA, WAV i oczywiście MP3. Obecność złącza USB 2.0 sprawia, że WIWA WMP 502 da się również zastosować jako przenośną pamięć. A na dwóch gigabajtach spokojnie zmieści się jeden dwupłytowy film. Ponadto urządzenie zostało wyposażone w radio FM, z którego można nagrywać piosenki, oraz wbudowany mikrofon. Ten ostatni zamienia WIWA WMP 502 w całkiem niezły dyktafon. I te wszystkie bajery dostępne są w tak małym pudełku za tak niewielkie pieniądze!

Główne cechy
Pamięć 2GB • Wyświetlacz LCD • Odtwarzane formaty: MP3, WMA, WAV • Funkcja nagrywania z radia, autoskanowanie i zapis 30 stacji radiowych • Wbudowany mikrofon i funkcja dyktafonu; ustawienia nagrywania: 8000Hz, 11000Hz, 16000Hz, 22000Hz • Funkcja Equalizera • Zasilanie: 1 bateria AAA • Złącze USB 2.0 • Wymiary: 280x250x850mm • Gwarancja: 12 miesięcy

WIWA HD-228U
www.wiwa.info.pl

Oto następca odtwarzacza DVD WIWA HD-228. Jak zapewne się domyślacie, literka „U" na końcu nazwy oznacza, że prezentowane urządzenie zostało wzbogacone o port USB. Z pojawieniem się owego portu wiążą się pewne udogodnienia. Przede wszystkim nie musimy już nagrywać filmów na płytę, aby obejrzeć je w telewizorze. Po drugie, wgrywanie kolejnych uaktualnień oprogramowania odtwarzacza (do pobrania ze strony internetowej producenta) stało się znacznie prostsze. Co do reszty, znajdziemy tu to samo, co w poprzednim modelu. Tak więc odtwarzacz WIWA HD-228U posłuży, oprócz oglądania filmów (ze wszystkich regionów), do słuchania muzyki i przeglądania zdjęć. W przypadku utworów muzycznych możemy opracowywać własne playlisty oraz skorzystać z funkcji Equalizera. Z kolei oglądanie fotosów uatrakcyjni opcja tworzenia albumów i wyboru efektów towarzyszących zmianie zdjęć. Na zakończenie chcieliśmy wspomnieć o dużych możliwościach zmiany wyświetlanych napisów – o przesuwaniu ich, zmianie wielkości, koloru czcionki oraz tła. Czego można chcieć więcej od porządnego odtwarzacza?

Główne cechy
Umożliwia odtwarzanie plików muzycznych (CD, MP3, WMA) i zdjęć (JPEG, Photo CD i Kodak-CD) • Możliwość odtwarzania plików DivX, XviD • Możliwość wgrywania kolejnych uaktualnień oprogramowania • Wyświetla napisy z polskimi znakami w formacie txt • Odtwarza filmy ze wszystkich regionów • Dekodery: Dolby Digital 5.1, AC-3, DTS I MPEG - 4 • Wyświetlane w telewizorze menu w języku polskim • Wyjścia wideo: SCART, S-VIDEO, Złącza Component • Wyjścia audio: Analogowe 5,1 SCART • System TV: PAL i NTSC • Wymiary: 430x270x38mm • Ciężar: 2,1 kg • Pobór mocy 15 Wat • Gwarancja: 24 miesiące

TRANSMITER FM BELLWOOD BFT-250B
www.bellwood.pl

Transmiter FM Bellwood BFT-250B generuje fale radiowe odbierane przez radio. Dzięki temu urządzeniu będziecie mogli słuchać muzyki z przenośnego odtwarzacza mp3, palmtopa i discmana w samochodowym lub stacjonarnym odbiorniku radiowym. Wystarczy ustawić taką samą częstotliwość na radioodbiorniku oraz na transmiterze, który podłączamy do odtwarzacza przez standardowe gniazdko słuchawkowe. Od teraz możecie posłuchać w samochodzie ulubionej muzyki ze swojej „empetrójki". Transmiter jest zasilany z gniazdka zapalniczki samochodowej, zaś w przypadku „podłączania" go do stacjonarnego radia - potrzeba jednej baterii AAA (alkaliczna starczy na ok. 50 godzin). Z pewnością wiele osób od dłuższego czasu czekało na takie urządzenie.

Główne cechy
Częstotliwość transmisji: 88,1-107,9MHz • Sygnał wejściowy: - 10dBV, 50-200mV • Wyświetlacz LCD • Zapamiętywanie częstotliwości nadawczych na 5 kanałach • Zasilanie: 1 bateria AAA lub gniazdko zapalniczki samochodowej • Wymiary: 73x21x23mm • Gwarancja: 12 miesięcy








ECONO
CHIP
TIP
09/2007

OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: **Wydawnictwo CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7.** Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. Pytania: (22) 610 21 43 w godz. 9-1 od poniedziałku do piątku. **Promocja obejmuje:** Baldur's Gate II • Black&Whit • Icewind Dale II • Neverwinter Night

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER

PROMOCJA!!! TERAZ TYLKO 10 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać kod(y) wybranego produktu np. GK0904. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki). Na trzy ostatnie numery obowiązuje cena okładkowa.

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (22) 610-21-43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA - Oficjalny Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (6 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 34 zł. Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie.

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Pełne gry (3): Kochan: Battles of Achriman Speed Thief Piłkarskie MŚ



Pełne gry (2): Mortyr Supercross Kings



Pełne gry (2): Cold Zero Ostatni Sprawiedliwy Snow Wave



Pełne gry (2): Nina Trylogia Pacific Warriors



Pełne gry (2): Starmageddon 2 Rzeźnik



Pełne gry (3): Pluton Tin Toy Adventures Alien Infestation



Pełne gry (3): Smash Up Derby Worlds Of Billy 2 ATV Mudracer



Pełne gry (3): Wings Of Honour Elite Heli Squad Taxi Racer N.Y.



Pełne gry (3): Frnak Herbert's Dune Skools Out Battlefleet Commander



Pełne gry (3): WWI Battlefields Kurczę Pieczone 2 World War III: FAT



Pełne gry (3): Gore: Ultimate Soldier Magic Solitaries The Dark Legions



Pełne gry (3): GT Racers Tennins Elbow 2004 Mini Golf 2003



Pełne gry (2): Manhattan Chase Rosck Story Mini Gry



Pełne gry (2): Formula Challenge Pizza Dude Mini Gry



Pełne gry (2): Rig Racer 2 Super Driver



Pełne gry (2): SuperTaxi Driver 2006



Pełne gry (3): Death Strike: Gwot Menedżer



Pełne gry (2): Car jacker Hotwired And Gone



Pełne gry (2): Ardennes Ofensive Tank



Pełne gry (2): Operation Sandstorm Taxi



Pełne gry (2): Cloven Crania Meadow Mini

2 PEŁNE GRY

PLUS! 3 MINI GRY

PEŁNA GRA
CHRONICLES OF A VAMPIRE HUNTER
© 2006 SIMIAN SERVICES LIMITED

PEŁNA GRA
BILLY THE WIZARD ROCKET BROOMSTICK RACING
© 2006 DATA DESIGN INTERACTIVE

COMPACT disc DIGITAL DATA

CGS COMPUTER GRAPHIC'S STUDIO
wydawnictwo publishing house